

SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HANDHELDS

4/94 MAGNA  
MEDIA

oS 45,-/sfr 5,80/Lit 7000  
hfr 7,30/lfr 140/ptas 600 DM 5,80



DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO

# GAMES

**VÖLLIG GENIAL!**  
**Super Mario Land 3**  
**Kirby's Pinball Land**  
**Game Boy**

**SNES-PREMIERE!**

**Wizardry V**

**RRRÖSTFRISCH!**

★ **Erste Bilder**  
**vom Sega Saturn**

★ **Die Wahrheit**  
**über den Engine-**  
**Nachfolger!**

**VOLLE MÖHRE: KULT-**

# Bugs Bunny

**KARNICKEL AUF KONSOLE**

Außerdem im Test: **Lester the Unlikely (SNES)** • **Los Vikings (Mega Drive)** • **Metal Marines (SNES)**  
• **Addams Family (Mega Drive)** • **Humans (SNES)** • **Desert Strike (Game Gear)**

SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN



# VISION

ELECTRONIC ENTERTAINMENT  
SOFTWARE VERSAND GMBH

Wir berechnen für Porto und Versandkosten folgende Pauschalen: Bei Lieferwert bis 99,- 13,90, bei Lieferwert bis 299,- 9,90, bei Lieferwert über 300,- frei  
Vorbestellungen möglich. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + DM 19,- Versandkosten.  
Mo.-Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, danach Anrufbeantworter

telefon Versand  
0841-32386

0841-32388

Fax 0841-17580

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

**SUPER NINTENDO** dt.  
ENTERTAINMENTSYSTEM



nur DM 139,90



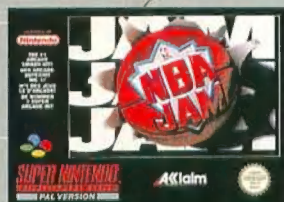
nur DM 119,90



nur DM 99,90



nur DM 139,90



nur DM 139,90



nur DM 99,90



nur DM 139,90

CLAYFIGHTER	139,90
EQUINOX	139,90
FX TRAX	119,90
JIMMY CONNERS TENNIS	99,90
MORTAL COMBAT	99,90
NIGEL MANSELL	129,90
PLOK	94,90
ROCK'N'ROLL RACING	129,90
R-TYPE 3	149,90
SHADOW RUN	139,90
SHANGHAI 2	79,90
SIMCITY	79,90
STREETFIGHTER 2	69,90
SUPERLEAGUE HOCKEY	119,90
SUPER STAR WARS 2	129,90
T2 ARCADE	129,90
VIRTUAL SOCCER	139,90
YOUNG MERLIN	139,90

**SUPER NINTENDO** us.  
ENTERTAINMENTSYSTEM

CLAYMATES	129,90
CHOPLIFTER 3	129,90
LEGEND	129,90
MIGHT & MAGIC 3	139,90
NINJA WARRIORS	139,90
STAR TREK TNG	139,90
SUPER METROID	139,90
UNTOUCHABLES	129,90

**NEO  
GEO**  
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM



nur DM 219,-

KING OF MONSTERS 2  
nur DM 139,-



nur DM 189,-

**SEGA  
MEGADRIIVE**

**MEGA-CD**

DRAGON FURY	69,90
DUNGEONS & DRAGONS	59,90
ETERNAL CHAMPIONS	129,90
GENERAL CHAOS	119,90
MICRO MACHINES	89,90
NBA JAM	129,90
RAINBOW ISLAND	119,90
SHINOBI 3	109,90

BATMAN RETURNS	69,90
DUNE	109,90
FINAL FIGHT	69,90
GROUND ZERO	109,90
PRINCE OF PERSIA	69,90
PUGSY	99,90
SILPHEED	99,90
JAGUAR	69,90

**HONEYBEE PAD**  
SUPER NES 39,90  
MEGADRIIVE 39,90  
60 Hz KONV. 44,90



Alle Preise verstehen sich incl. MwSt.  
Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten.  
Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele.  
Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben.  
Geschäftsführer: Uwe Raeder, Thomas Voikmer

LADENGESCHÄFTE:  
FOXY GAMES WÖHRDSTR. 7 93059 REGENSBURG  
FOXY GAMES KARL-BÖHM-STR. 85598 BALDHAM b. MÜNCHEN  
FX VIDEO GAMES NEUSSER STR. 528 50737 KÖLN

**VISION**

**VISION GMBH**  
POSTFACH 210 151  
85016 INGOLSTADT



# Wir treiben's bunt

n wohl kaum einer anderen Redaktion sind die Schreibertypen derart bunt gemischt, wie bei uns. Ein Bundspecht (Hartmut), ein Archäologe (Frank), ein Elektroniker (Jan), ein Importeur (Robert), ein Mathematiker (Ralph) und ein Musiker (Manni) haben sich zum Spieletesten zusammengefunden. Um das Maß voll zu machen, haben wir diesmal noch zwei weitere Neuzugänge anzukündigen: Wolfgang Schädle (Ex-Koch und Computerkenner) ist schon seit Anbeginn in der Szene und kennt alles vom VCS 2600 bis zum Jaguar. Der Softrocker aus dem Allgäu ("vorne kurz, hinten lang und Schnauzer" sagt wohl alles) liebt Automaten-spiele über alles und wird als härtester



Gegner für Prügel-Ralph gehandelt. Um brandheiße Informationen aus Nippon und andere Japan-Fragen kümmert sich ab sofort Tetsuhiko Hara. Der gebürtige Japaner stieg als Redakteur bei einem japanischen Buchverlag ein und schrieb einige sehr erfolgreiche Jugendbücher. Dann sattelte er auf Illustrator um (der Titel der VIDEO GAMES 12/93 entsprang seiner Feder). Als langjähriger PC-Spieler wurde er schon vor längerem auch vom Spaß an Videospielen infiziert. Gerade Rollenspiele (auch mit japanischem Text) haben's unserem Schlitzauge angetan. Tja, mit einem so gut gemischten Haufen kommt eben keine Langeweile auf. Drum: Viel Spaß an unserem vielseitigen Heft wünscht



*Euer Video Games Team*



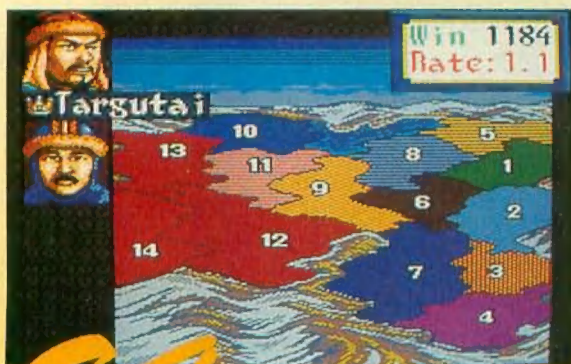


Der Kamerad mit der Kettensäge ist einer der nervenzerfetzenden Endgegner aus Ninja Warriors. Probespiel auf Seite

8

## News

Preview: Ninja Warriors .....	8
<i>Automatenhit von '88 auf Super NES</i>	
Preview: Marko's Magic Football.....	10
<i>Ein ganz anderes Fußballspiel ...</i>	
Hardware .....	12
Neues aus Japan .....	14
PC-Engine .....	15
Nintendo .....	16
Sega .....	18
Sega Saturn.....	20
Atari Jaguar .....	24
3DO Interactive Multiplayer .....	22
Neo Geo .....	25
Automatenmesse Frankfurt .....	28
Wertungs-Konstruktion-Kit .....	32
<i>Im April wertet jeder, wie er will ...</i>	



94

Grafisch ist Koeis Genghis Khan nicht sehr spektakulär, doch spielerisch ...

## Test

### MEGA DRIVE

Addams Family .....	84
Genghis Khan 2 .....	94
High Seas Havoc .....	82
Lost Vikings .....	88
Mutant League Hockey .....	90
Normy's Beach-O-Rama .....	86
PGA Tour Golf .....	88
Prince of Persia .....	86
Robocop 3 .....	92
Tecmo Super Bowl .....	92
Treasureland .....	84

### MEGA CD

Alfred Chicken .....	42
Arabian Nights .....	42
Chuck Rock .....	36
Cliffhanger .....	38
John Barnes Football .....	42
NFL's Greatest .....	40
NHL Hockey .....	40
Nigel Mansell .....	42
Make my Video: Power Factory .....	36
WWF Rage in the Cage.....	38

### SUPER NINTENDO

Turn & Burn: No Fly Zone .....	95
Metal Marines .....	96
The Flintstones .....	98
Dr. Franken .....	99
Lester the Unlikely .....	100
Ren & Stimpy .....	101
R-Type 3 .....	102
Bug's Bunny .....	103
Battle Cars .....	105
Super Battle Tank .....	106
Lethal Enforcers .....	106
Wizardry .....	107
Paladin's Quest .....	108
Humans .....	109
Brett Hull Hockey .....	109

### NES

King of the Ring .....	110
Star Trek .....	110

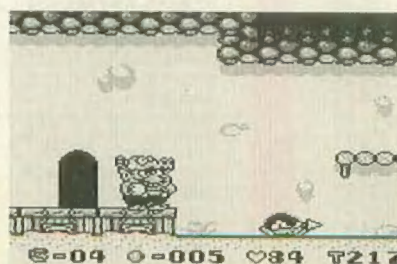
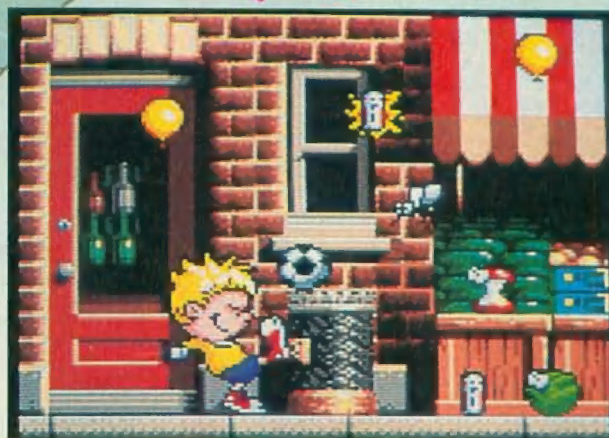


## 99

Sieht nicht grade aus,  
als würde Frankenstein  
Junior kleine Kinder zum  
Frühstück fressen...

## 10

Um mit dem Fußball  
auf Monsterjagd zu  
gehen, braucht Marko  
gute Nerven



## 114

Schon mal einen  
Latzhosenenträger mit Anti-  
Klempner Wario terminiert?

### MASTER SYSTEM

Deep Duck Trouble ..... 111

### GAME GEAR

C. J. Elephant ..... 113  
Desert Strike ..... 112  
Deep Duck Trouble ..... 111  
Robocop ..... 112

### GAME BOY

Chuck Rock ..... 115  
Kirby's Pinball Dream ..... 115  
Mega Man 4 ..... 115  
Wario Land – Super Mario Land 3 ..... 114

## Rubriken



Comic ..... 70  
Impressum ..... 61  
Inserentenverzeichnis ..... 104  
Private Kleinanzeigen ..... 65  
Leserpost ..... 45  
Rat & Tat ..... 48  
Redaktions-Hitparade ..... 35  
So bewerten wir ..... 34  
Vorschau ..... 118

## Tips & Tricks



Star Trek (Nes).....	50	Zombies (SN).....	61
Aladdin (SN).....	58	Puggsy (MD).....	61
Battletoads (SN).....	60	Bill & Ted (GB).....	62
Mortal Kombat (MD) ..	60	Super Monaco	
Pop'n'Twin Bee (SN) .	60	GP 2(GG).....	62
Robocop 2 (GB).....	60	Zombies (SN).....	62
Cool Spot (MD).....	60	Super Mario (SN).....	62
Empire Strikes Back		Lawnmower Man (SN). 62	
(SN-US-Import).....	60	Warsong (MD).....	62
Actraiser 2 (MD).....	61	B.O.B (MD).....	62
Asterix (MD).....	61	Jurassic Park (SN)....	62
Aladdiin (SN).....	61	Japanisch für Spieler..64	







**BRAWL BROTHERS** dA SN 139.95   
**LIM. AUFLAGE (mit Tel.-K.)** 169.95 



**MYSTIC QUEST** dV GB 64.95   
**ZELDA LINK'S AWAK.** dV GB 64.95 



**DIE OTTIFANTEN** dA SM 84.95   
**SONIC CD MEGA CD** dA SC 94.95 



## SUPER NINTENDO (SN)

### GERÄTE UND ZUBEHÖR

super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
4-spieler adapter dA	59.95
action replay pro cartridge dA	129.95
joypad ascii pad dA	49.95
joypad dual turbo remote dA	129.95
joypad game commander 2 dA	39.95
joypad high tech action controller dA	34.95
joystick prono 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter fire 1.6-bit dA	39.95
moduladapter ntsc/pal dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
stereo a/v-kabel & scart adapter dA	34.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
super-nintendo spieleberater 2 dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95

### SPIELMODULE

aladdin dV	114.95
bram stoker's dracula dA	129.95
brawl brothers dA	139.95
cliffhanger dA	109.95
daffy duck dA	139.95
flashback dA	139.95
goof troop dA	114.95
jurassic park dA	139.95
last action hero dA	109.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
mystic quest legend + berater dV	94.95
operation logic bomb dA	129.95
pocky & rocky dA	139.95
robocop 3 dA	139.95
sensible soccer dA	139.95
shanghai 2 dA	149.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 turbo dA	139.95
striker dA	129.95
super bomberman dA	109.95
super mario all-stars dA	94.95
super mario kart dA	94.95
tko boxing dA	119.95
total carnage dA	139.95
turtles tournament fighters dA	149.95
we're back dA	129.95
winter olympics dA	129.95
winter heroes dA	149.95

## GAME BOY (GB)

### GERÄTE UND ZUBEHÖR

game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
akkusset dA	44.95
batterieset mit netzteil dA	64.95
case boy dA	24.95
fm tuner (radio für game boy) dA	34.95
game boy spieleberater dV	19.95
gürteltasche dA	29.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy plug sv 909 dA	16.95
handy power car adapter sv 908 dA	9.95
handy power kit ii sv 910 dA	39.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
handy sound sv 906 dA	29.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe-licht + akkusset + netzteil dA	59.95
netzteil yeno dA	19.95

### SPIELMODULE

adventure island 2 dA	59.95
asterix dA	64.95
batman - animated series dA	64.95
bugs bunny crazy castle 1 dA	54.95
castle quest dA	59.95
chuck rock dA	64.95
cliffhanger dA	44.95
dennis dA	69.95
duck tales dA	59.95
goal dA	64.95
hammerin' harry dA	69.95
jurassic park dA	74.95
kirby's dreamland dA	54.95
mario & yoshi dA	54.95
pang dA	59.95
pierre le chef dA	64.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
prince of persia dA	64.95
speedy gonzales dA	74.95
star trek next generation dA	64.95
super mario land 1 dA	44.95
super mario land 2 dA	64.95
tazmania dA	64.95
tetris dA	44.95
tiny toon adventures 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
turtles 3 - radical rescue dA	64.95
wwf superstars 3 king of ring dA	64.95
zelda - link's awakening dV	64.95

**DAS DEUTSCHE VIDEOSPIELANGEBOT IST AKTUELLE AUSWAHL ZEIGT. EIN MOTTO DER ECHTEN VIDEOGAMER.**

**DIE "BRAWL BROTHERS" KÖNNEN SIE AUCH IN LIMITIERTER AUFLAGE MIT DER UNTEN GEZEIGTEN TELEFONKARTE K 009.94 BEKOMMEN.**

**VON 1000 EXEMPLAREN SIND NUR NOCH WENIGE ÜBRIG. GREIFEN SIE ALSO SCHNELL ZU!**

**TELECARD 02/94**  
*Report*

**Rubrik Aktuell/Tips & Trends**  
**"BRAWL BROTHERS" IM DOPPELPAK**  
 "...ist eine rasche Wertsteigerung der K009.94 sehr wahrscheinlich."



**BRAWL BROTHERS SN solo 139.95**  
**BRAWL BROTHERS SN limited ed. 169.95**

**ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!**

## SONDERANGEBOTE

### SUPER NINTENDO

axelay dA	99.95
chessmaster dA	99.95
cybernator dA	99.95
i-zero dA	44.95
L.T. road runner dA	109.95
lethal weapon 3 dA	99.95
magic sword dA	99.95
mortal combat dA	119.95
paperboy 2 dA	79.95
parodius dA	99.95
road riot dA	69.95
sim city dV	79.95
street fighter 2 dA	79.95
super kick off dA	79.95
super mario world dA	99.95
super r type dA	79.95
super soccer dA	79.95
super tennis dA	79.95
terminator dA	99.95
tiny toon adventures dA	94.95
wing commander dA	99.95

### GAME BOY

f-15 strike eagle dA	49.95
f1 race+4 spieler adapter dA	29.95
home alone 2 dA	49.95
magnetic soccer dA	29.95
mega man 1-dr. wily's rage dA	29.95
metroid 2 dA	29.95
mortal combat dA	59.95
mystic quest dV	49.95
robin hood dA	49.95
solar striker dA	29.95
wizards and warriors dA	29.95
zen intergalactic ninja dA	49.95

### NES

battle of olympus dA	39.95
gauntlet 2 dA	44.95
mario & yoshi dA	49.95
paperboy 2 dA	49.95
star tropics dA	39.95

### MEGA DRIVE MODUL

688 submarine attack dA	49.95
b.o.b. dA	89.95

### baseball 2020 dA

baseball 2020 dA	89.95
batman dA	49.95
battle toads dA	39.95
bubsy dA	89.95
chiki chiki boys dA	74.95
corporation dA	49.95
global gladiators dA	39.95
haunting dA	89.95
home alone dA	49.95
james bond 007 - the duel dA	74.95
mario lemieux hockey dA	49.95
mazin wars dA	89.95
mortal combat dA	99.95
shadow of the beast 2 dA	74.95
sonic spinball dA	99.95
sonic the hedgehog dA	39.95
speedball 2 dA	39.95
strider 2 dA	39.95
techno clodi dA	89.95
teenage mut. hero turtles dA	89.95
tiny toon adventures dA	94.95
winter olympics dA	109.95

**DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGS-MONAT AN.**

## VORANKÜNDIGUNGEN

### SUPER NINTENDO

0294 amazing tennis dA	139.95
0294 battle blaze dA	139.95
0294 castle wolfenstein US	129.95
0294 equinox dA	139.95
0294 mickey's challenge dA	139.95
0294 nfl quarterback club dA	149.95
0294 pluk dV	94.95
0294 sky blazer dA	129.95
0294 space ace dA	109.95
0294 terminator 2 arcade dA	129.95
0294 utopia - creation of nat. dA	129.95
0394 champ. world d.soccer dA	129.95
0394 legend of mystical ninja dA	119.95
0394 mr. nutz dA	119.95
0394 nba jam dA	139.95
0394 nfl football konami dA	119.95
0394 nigel mansell's world ch. dA	64.95
0394 pop'n twin bee dA	59.95
0394 rock'n roll racing dA	119.95
0394 shadowrun dA	129.95

### GAME BOY

0294 yogi-bear dA	109.95
0394 young merlin dA	149.95
0394 zool dA	119.95
0494 super emp. str. back dA	129.95

### SEGA MEGA CD

0294 boxde 2 dA	59.95
0294 mickey's challenge dA	64.95
0294 sensible soccer dA	44.95
0294 space dote dA	64.95
0294 total carnage dA	64.95
0294 wew - the main event dA	64.95
0294 yogi-bear dA	69.95
0394 kirby's pinball land dA	59.95
0394 konami golf dA	59.95
0394 nigel mansell's world ch. dA	64.95
0394 pop'n twin bee dA	59.95
0394 yoshi's cookie dA	54.95
0394 zool - ninja of the nth dA	64.95

### MEGA DRIVE MODUL

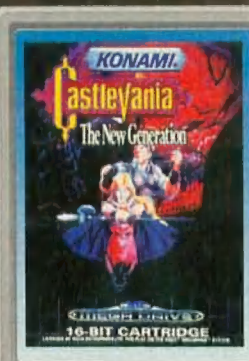
0294 american football dA	94.95
0294 britt huli hockey dA	94.95
0294 castlevania new gen. dA	94.95

0294 landstalker dV	119.95
0294 last action hero dA	94.95
0294 lhx attack chopper 2 dA	109.95
0294 pele soccer dA	94.95
0294 sonic 3 dA	129.95
0294 young indy dA	109.95
0394 nba jam dA	119.95
0394 virtua racing dA	229.95
0294 brom stoker's dracula dA	99.95
0294 burning fists dA	109.95
0294 chuck rock 2 son of ch. dA	114.95
0294 cobra command dA	94.95
0294 indiana jones dA	109.95
0294 pugsy dA	89.95
0294 sol fence dA	114.95
0294 spider-man vs kingpin dA	94.95
0294 wwf rage in the cage dA	114.95
0394 dune dA	114.95
0394 jurassic park dA	94.95
0394 mortal combat dA	109.95
0394 terminator dA	114.95





**MR. NUTZ da SN** 119.95



**CASTLEVANIA NEW GEN. da SM** 94.95  
**CASTLEVANIA 4 da SN** 114.95



**SN PROGRAMPAD SV 337 SN** 69.95  
**SG PROGRAMPAD SV 437 SM** 69.95

# 1 da GB 44.95 - # 2 da GB 64.95  
 # 1 da NS 94.95 - # 3 da NS 114.95

auch ohne Programmfunktion erh.  
**SN PROPAD SV 334 SN** 34.95  
**SG PROPAD SV 434 SM** 34.95

L, REICHHALTIG UND PREISWERT, WIE UNSERE SPIEL-FREAKS LAUTET DESHALB IMMER ÖFTER:

**ES MUß NICHT IMMER IMPORT SEIN!**



FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES KUNDENMAGAZIN MIT PREISLISTE NOCH HEUTE AN UND SIE ERHALTEN DAZU DIE ZEITSCHRIFT MEGA FUN 12/93 GRATIS.

**FRANCHISEPARTNER GESUCHT!**  
 Nur Branchenkern mit aktivem Unternehmen - Einstiegs zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an untenst. Adresse

**HÄNDLER SIND WILLKOMMEN**

**CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH VORLAGE EINES GEWERBENACHWEISES**

## SEGA MEGA-CD (SC)

### GERÄTE UND ZUBEHÖR

mega cd 2 + road avenger da ..... 589.95  
 mega cd 2 ohne spiel da ..... 519.95

### SPIELE-CD's

after burner 3 da ..... 94.95  
 batman returns da ..... 114.95  
 black hole assault da ..... 114.95  
 chuck rock da ..... 99.95  
 ecco the dolphin da ..... 94.95  
 final fight da ..... 94.95  
 hook da ..... 99.95  
 inxs - make my video da ..... 94.95  
 jaguar xj 220 da ..... 94.95  
 kris kross da ..... 99.95  
 lethal enforcers + pistole da ..... 129.95  
 night trap da ..... 129.95  
 prince of persia da ..... 94.95  
 road avenger da ..... 114.95  
 robo aleste da ..... 114.95  
 sewer shark da ..... 129.95  
 sherlock holmes 2 da ..... 114.95  
 sherlock holmes da ..... 119.95  
 silpheed da ..... 94.95  
 sonic cd da ..... 94.95  
 thunderhawk da ..... 114.95  
 time gal da ..... 94.95  
 wolfchild da ..... 114.95

## N • E • S (NS)

### GERÄTE UND ZUBEHÖR

control-deck mit mario bros. 1 da ..... 99.95  
 nes action set + gun + 2 games ..... 149.95  
 nes spieleberater dv ..... 19.95  
 super mario power Berater dv ..... 19.95

### SPIELMODULE

ice hockey / classic serie da ..... 44.95  
 kirby's adventure da ..... 74.95  
 mario bros / classic serie da ..... 44.95  
 pinball / classic serie da ..... 44.95  
 prince of persia da ..... 104.95  
 roadblasters da ..... 94.95  
 tetris da ..... 64.95  
 tiny toon adventures 2 da ..... 94.95  
 tiny toon adventures da ..... 94.95

## MEGA DRIVE (SM)

### GERÄTE UND ZUBEHÖR

mega drive 2 (ohne spiel) da ..... 199.95  
 mega drive 2 aladdin set da ..... 289.95  
 mega drive 2 magnum set 2 da ..... 329.95  
 mega drive extra 3 set da ..... 279.95  
 4 spieler adapter orig. sega da ..... 59.95  
 6 button propad 2 sv 439 da ..... 39.95  
 action replay pro cartridge da ..... 129.95  
 arcade power stick 2 da ..... 89.95  
 cdx modul US ..... 119.95  
 joypad dual turbo remote da ..... 129.95  
 joypad transparent progr. sv 437 da ..... 69.95  
 joypad transparent sv 434 da ..... 34.95  
 joypad-verlängerungskabel da ..... 9.95  
 master-converter 1 für md 1 da ..... 94.95  
 moduladapter ntsc/pal US ..... 39.95  
 quickjoy sega se pro sv 405 da ..... 39.95  
 rgb-video-scartkabel zu md 2 da ..... 29.95  
 videokabel (av/cinch) da ..... 24.95  
 videokabel (scart/euro av) md1 da ..... 29.95

### SPIELMODULE

aladdin da ..... 119.95  
 aquatic games da ..... 114.95  
 anelle - little mermaid da ..... 49.95  
 atomic runner da ..... 94.95  
 ball jacks da ..... 94.95  
 captain america da ..... 114.95  
 dragons fury da ..... 114.95  
 fifa international soccer da ..... 109.95  
 g-loc da ..... 114.95  
 hard drivin da ..... 49.95  
 king of the monsters da ..... 114.95  
 last battle da ..... 64.95  
 marble madness da ..... 104.95  
 mickey & donald world of ill. da ..... 94.95  
 nhpa hockey '94 da ..... 109.95  
 otifants da ..... 114.95  
 paperboy 1 da ..... 114.95  
 paperboy 2 da ..... 114.95  
 rings of power da ..... 139.95  
 road rash 2 da ..... 114.95  
 sensible soccer da ..... 119.95  
 super thunder blade da ..... 64.95  
 superman da ..... 114.95  
 talespin da ..... 49.95  
 two crude dudes da ..... 94.95  
 virtual pinball da ..... 109.95  
 wonderboy 5 - in monster world da ..... 139.95  
 world cup italia 90 da ..... 94.95  
 wwf royal rumble da ..... 129.95

MIT ERSCHEINEN DIESER ANZEIGE VERLIEREN ALLE ALTEN ANZEIGEN- UND LISTENPREISE IHRE GÜLTIGKEIT. VERKAUF ERFOLGT AUSSCHLIEßLICH ZU UNSEREN ALLGEMEINEN GESCHÄFTSBEDINGUNGEN. KEINE HAFTUNG FÜR DRUCKFEHLER!

**VERSANDKOSTEN INLAND**  
 BEI VORKASSE PER SHECK ODER PER KREDITKARTE ..... 5,- DM  
 BEI VERSAND PER NACHNAHME ..... 10,- DM

**VERSANDKOSTEN AUSLAND**  
 BEI VORKASSE PER SHECK ODER PER KREDITKARTE ..... netto 12,- DM  
 BEI VERSAND PER NACHNAHME ..... netto 25,- DM

**EUROPA, WIR KOMMEN!**  
 ALS KUNDEN INNERHALB DER EG BELIEFERN WIR SIE INCLUSIVE DER IN DEUTSCHLAND GÜLTIGEN MEHRWERTSTEUER (15%).  
 ALS KUNDEN AUßERHALB DER EG BELIEFERN WIR SIE OHNE MWST. IHRE ZOLLBEHÖRDE ERHEBT DIE JEWEILS GÜLTIGE EINFUHR-UMSATZSTEUER.

**STICHWORT: UMWELTSCHUTZ**  
 IHRE WAREN ERHALTEN SIE VON UNS IN RECYCLEBAREN SICHERHEITS-VERPACKUNGEN. WENN SIE DIESE TROTZDEM WIEDERVERWENDEN, REDUZIEREN SIE DAMIT DIE ABFALLMENGE DEUTLICH ZUM NUTZEN ALLER.

**SIE ERREICHEN UNS PER POST**  
**CPS FRANK HEIDAK**  
**BÜRGERSTRASSE 8-10**  
**50667 KÖLN**

**BESTELLANNAHME PER TELEFON**  
**0221/25 69 83, ...84, ...85**  
 MO-FR VON 10.00 - 18.30 UHR, SA VON 10.00 - 14.00 UHR.  
 AUßERHALB DER GENANNTEN ZEITEN STEHT IHNEN AUF ALLEN DREI LEITUNGEN EIN ANRUFBREANTWORTER ZUR VERFÜGUNG, DER TÄGLICH ABGEHÖRT WIRD.

**BESTELLANNAHME PER TELEFAX**  
**0221/25 69 86**  
 RUND UM DIE UHR FÜR IHRE EILIGEN BZW. UMFANGREICHEN AUFTRÄGE

## GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

☐ MODUL ☐ ZUBEHÖR ☐ GERÄT

☐ MODUL ☐ ZUBEHÖR ☐ GERÄT

KONSOLENTYP ☐ KUNDENMAGAZIN (INCL. MEGA FUN)

**AUFTRAGGEBER**

NAME .....

STRASSE .....

PLZ ORT .....

TELEFON ..... KREDITKARTENFIRMA ..... VERFALLSDATUM .....

KUNDEN-NR. .... KREDITKARTEN-NR. ....

VG 0494





# Ninja Warriors

**Nach den ersten bescheidenen Konsolenumsetzungen hat sich Taito nun auch an einer Super-NES-Version des Arcade-Hits versucht.**



**Endgegner Nr. 2: Geht halt nix über ein Chainsaw-Massaker!**

Wer Taitos Spielhallen-Prügelfest (1988) mit den beiden zusammengeschalteten Monitoren noch kennt, der wird feststellen, daß auf dem Super Nintendo nicht sehr viel vom ursprünglichen Spiel übriggeblieben ist. Nach der eher bescheidenen, aber dafür automatennahen PC-Engine- sowie der himmelschreiend miesen Mega-CD-Fassung war man sich bei Taito wohl einig, daß für die wichtige Super-NES-Version der Rotstift noch mal kräftig angesetzt werden müsse. Dem fiel dann auch gleich die bei allen anderen Versionen vorhandene Zweispieler-Option zum Opfer. Nicht geändert hat sich die Hintergrundstory: Wie schon so oft hat ein machthungriger Tyrann (diesmal heißt er Banglar) ein blühendes Land in einen finsternen Scherbenhaufen verwandelt. Nach gründlicher Gehirnwäsche wandeln die Einwohner wie willenlose Zombies umher und dienen dem Despoten als Kanonenfutter. Nur eine kleine Rebel-

lentruppe unter Führung des tapferen Mulk hat sich einen eigenen Willen bewahrt und organisiert den Widerstand. Kurz bevor die Rebellen eine Geheimwaffe fertigstellen können, wird ihr Stützpunkt jedoch von Banglars Agenten entdeckt. Banglar läßt den Aufstand blutig niederschlagen. Ihr habt nun die Aufgabe, die Geheimwaffe der toten Helden zu erproben und den Tyrannen zur Strecke zu bringen. Es handelt sich um drei Kampfböter in menschlicher Gestalt. "Kunoichi" (jap. für einen weiblichen Ninja) steckt in einer grellroten Kluft und läßt die lange blonde Mähne flattern. Das Blechmädle ist 1,70 m groß und bringt dabei stattliche 109 Kilo auf die Waage. Sie kämpft flink mit kleinen Messern und ihrem langen Katana. Ihr großer Bruder mit dem ebenso phantasievollen wie aufschlußreichen Namen "Ninja" verteilt gewichtige 693 Kilo auf seine 2,10 m. Er verläßt sich auf seinen gewaltigen Faustschlag und reicht bei Bedarf zusätzlich Argumente mit dem Nunchaku nach. "Kamaitachi" (jap. der Sichelschwinger) stellt mit 99kg bei 1,85m das Fliegenge-

*Wenn der große Bruder zuschlägt, fallen die Olivgrünen und Blaumänner wie die Fliegen*



**Kunoichi mit den blonden Locken haut jeden Gegner aus den Socken!**

wicht des Bleicheimer-Trios dar. Seine Klinge am Unterarm ist – ursprünglich mit Kette – ebenfalls eine legendäre Ninjawaffe. Jeder Kämpfer hat natürlich besondere Vorzüge und Special Moves. Ihr sucht Euch einen der Schraubensäcke aus und führt ihn in die acht Levels lange Schlacht. Wie üblich arbeitet Ihr Euch dabei von links nach rechts über den Screen und schickt Legionen unschuldiger Blockflötengesichter heim zu Mami. Von kampfanzugbedröhten Söldnertypen über schlipstragende Karateheineis, von maskentragenden Rübennasen bis zu wütenden

größeren Horden auftreten und zunehmend Treffer schlucken. Falls sich gar zu viele Ohrfeigengesichter im Geschehen tummeln, könnt Ihr von einer Smartbomb Gebrauch machen, die sich nach Einsatz langsam wieder auflädt. Hin und wieder findet Ihr Energieeinheiten in Kisten, die Euren Lebensbalken auffrischen. Am Ende jedes Levels warten harte Endgegner: Ein riesiger Fußtreter, der Kettensägenmann oder eine fiese Gichtfigur mit Tarnkappe. Zum Schluß trifft Ihr auf Oberbösewicht Banglar. Er sitzt in einer Glaskuppel und bombardiert Euch mit Laserstrahlen. Ihr knackt die Kuppel nur dann, indem Ihr seine Schergen ergreift und mit Schmackes gegen das Glas schmettert – eine Stelle, an der der unbarmherzige Countdown zum echten Problem werden kann...hu

Catcherfiguren bietet Ninja Warriors eine reiche Palette an unterschiedlichen Gegnern, die im Laufe des Spiels in immer



**Ninja reißt ein-armig auch den dicksten Brocken aus den Socken**



**Das Ding mit dem dezenten "E" drauf wirkt bei Androiden wie Mars: gibt verbrauchte Energie sofort zurück**



**Nintendo®**

# SUPER STARS



Mach mit  
beim großen  
**Kirby's  
Pinball Land™**  
Wettbewerb!  
Ab Mitte März  
im Handel.

## DIE GLORREICHEN VIER!

Für absoluten Super Spiel-Spaß – exklusiv von Nintendo®.

Jetzt live erleben! Die Action-Abenteuer-Fantasy-Welt mit den Nintendo® Super Stars: Kirby™, Link™, Mario™ und Yoshi™! Kirby™, der knuddelige Nimmersatt – Link™, der Held ohne Fehl und Tadel – Yoshi™, der originelle Dinosaurier – und natürlich Mario™, the Star himself! Die weltberühmte Videospiel-Figur. Die 4 Nintendo® Super Stars garantieren absoluten Super Spiel-Spaß mit den Action-, Abenteuer- und Fantasy-Spielen von Nintendo®. Nur für Game Boy™, NES und Super Nintendo™ erhältlich.

**GAME BOY™**

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™





# MARCO'S



# MAGIC FOOTBALL

Trotz des Namens ist *Marko's Magic Football* keine Fußballsimulation. Vielmehr präsentiert uns Domark ein ausgefeiltes Jump'n'Run mit vielen Überraschungen.

**E**s geschehen finstere Dinge in der Sterling Spielzeugfabrik. Colonel Brown und ein verrücktes wissenschaftliches Genie haben eine Substanz entwickelt, die jedes lebende Wesen in einen schleimigen Mutanten verwandelt. Und dieses gefährliche Zeug schütten die beiden in die städtischen Abwasserkanäle. Zufällig sah Marko die Verwandlung einer harmlosen Ratte in ein ekliges Monster und entschloß



Ein oder zwei gezielte Kicks und schon treten auch hartgesottene Gegner die Flucht nach unten an



Der Clown (unten) ist ein besonders harter Brocken

Eure Hauptwaffe ist ein verzauberter Fußball, den Ihr auf Eure Gegner abfeuert. Per Knopfdruck kehrt die magische Lederkugel zu Euch zurück. Mit einem Fallrückzieher schaltet Ihr auch die stärksten Feinde aus. In späteren Levels findet Ihr auch eine Pistole und andere Waffen. Da Marko sehr umweltbewußt ist, sammelt er während seines Abenteuers laufend Getränk-

edosen, die Euch in Form von Punkten gutgeschrieben werden. In vielen Abschnitten gibt's außerdem Geheimräume, in denen die unterschiedlichsten Gegenstände auf den kleinen Kicker warten. *Marko's Magic Football* überzeugt durch

viele witzige Animationen und abwechslungsreiche Spielgestaltung. Die Mega-Drive-Version soll Ende April erhältlich sein, gefolgt vom Game Gear im Mai.

12

sich, dem gefährlichen Treiben ein Ende zu bereiten. Auf Eurem Weg zur Spielzeugfabrik kämpft Ihr Euch durch die Vorstadt, die Abwasserkanäle, eine Baustelle, einen Wald und einen Zirkus.



Eigentlich sieht Colonel Brown eher aus wie Uncle Sam...





**Er ist wieder da. Der blaue Igel mit dem roten Schuh. EINMALIG schnell, ZWEIMALIG schwer und DREIMALIG größer.**



#### JUMP 'N' RUN

- 16 MBit-Modulgröße
- 6 Levels: 3 mal so groß wie SONIC 2
- Speicherbare Spielstände
- Faszinierend neue Bonus- und Special-Stages
- Neuer 2-Spieler-Modus



# SEGA



## SpeedPad

**V**on Logic 3 gibt's ein schmuckes Austausch-Joypad mit Dauerfeuer. Selbiges wirkt auf alle Buttons gleichzeitig. Als kleine Besonderheit sind die L-R-Tasten nicht an der Kopfseite des Joypads angebracht, sondern liegen direkt neben den Feuertasten. Das Speed-Pad liegt gut in der Hand, und wer sich erst an die neue Lage der L-R-Tasten gewöhnt hat, kommt damit gut zurecht. Anspruchsvolle Zocker werden jedoch bald ein einzeln schaltbares Dauerfeuer vermissen.

## LogiPad

Für Konsolen gibt's inzwischen eine Menge Joyboards, die mit den robusten Mikroschaltern ausgestattet

# Hardware

**Was gibt's Neues auf dem Super-Nintendo-Hardware-Markt? Ist es endlich einem Hersteller gelungen, ein Joypad zu konstruieren, das besser ist, als das Nintendo-Original-Pad?**



## Freewheel

In und auf der Packung des FreeWheels wird das Super-Nintendo-Lenkrad als optimal für

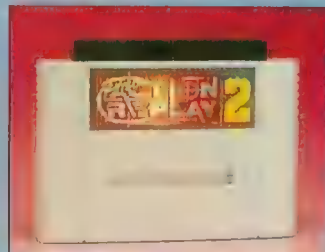
*Nigel Mansell's World Championship* angepriesen. Schwerkraftabhängige Neigungsschalter übernehmen beim Free Wheel die Richtungskontrolle. Neigt Ihr das Lenkrad

um etwa 45 Grad in eine Richtung, wird dies als entsprechendes Steuerkreuzkommando übersetzt. Mit einem analogen Lenkrad, mit dem verschieden starkes Einschlagen möglich ist (wie auf Rennspiel-Automaten), hat das FreeWheel nichts zu tun. Im Praxistest stellte sich schnell ein lästiges "Rudern" ein. Gebt Ihr beispielsweise mit einem Joypad einen kurzen Tick zur Korrektur der Kurvenlage, müßt Ihr das FreeWheel in der selben Situation blitzschnell um 90 Grad herumreißen. Außerdem: hält man das FreeWheel in der Hand,

kann man es vom Gewicht her als "leicht" einstufen. Nach zehn Minuten am ausgestreckten Arm erreicht das Lenkrad jedoch ein höllisches Gewicht. Das Fazit der Tester: Unbrauchbar!

## Action-Replay 2

Das vielleicht interessanteste Feature ist der integrierte Universal-Adapter. Damit könnt Ihr Im-



port-Module auf Eurem deutschen Super Nintendo spielen, sogar die bei neueren Spielen immer häufiger auftauchende 50/60-Hz-Abfrage wird umgangen. Beim Vorgänger ließen sich nicht mehr als vier Codes gleichzeitig aktivieren, die Version 2 ermöglicht die Eingabe von bis zu 100 Codes. Als dritte Neuerung steht Euch eine Zeitlupefunktion zur Verfügung. Im Gegensatz zu den Stop-and-Go-Funktionen der meisten Joysticks und Joypads, die im Prinzip nur die Pause des Spiels an- und ausschalten, wird hier der Spielablauf wirklich fließend in drei Stufen verlangsamt. Wer das alte Action Replay besitzt, muß sich nicht unbedingt die neue Version besorgen, alle anderen aber können die 120 Mark bedenkenlos investieren.

## 3DO mit RGB

Selbst wer sich zur Zeit ein 3DO importiert, kann immer noch Probleme mit der Bildwiedergabe und dem Netzanschluß bekommen. Das amerikanische 3DO läuft nur mit 110 Volt und spuckt das bestmögliche Bild nur als NTSC-Super-VHS-Signal aus. Eine findige Schweizer Elektronik-Firma hat sich sofort nach dem Eintreffen des ersten 3DOs daran gemacht, das Gerät für den europäischen Markt brauchbar zu machen. Das Problem an der Geschichte: Ein RGB-Signal ist am 3DO nicht abzugreifen, es ist nur in digitaler Form (und damit kann kein TV etwas anfangen) in den Schaltkreisen unterwegs. Die Lösung: Ein dreifacher Digital-Analog-Wandler. Das damit gewonnene RGB-Signal hat zwar immer noch



60 Hz, damit kommen jedoch die meisten modernen Fernseher klar. Als kleine Zugabe wird noch ein 220-Volt-Trafo im Gehäuse untergebracht. jb

nach 10 Minuten...

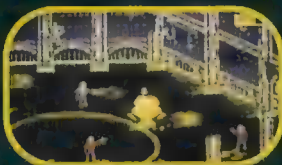
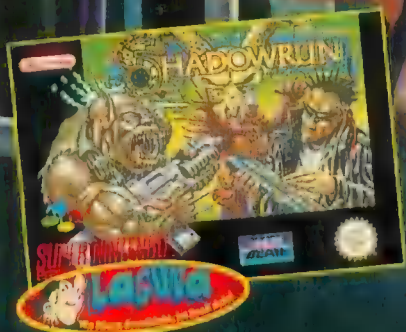


sind. Das erste Joy-pad in dieser Gattung ist das LogiPad (ebenfalls von Logic 3). Sämtliche Feuertasten wie auch das Joypad schalten über Microswitches. Gegenüber dem Original-Nintendo-Joypad sind die Buttons extrem leichtgängig. Das Steuerkreuz läßt sich jedoch nicht so feinfühlig dirigieren. Bei unserem Testmuster zumindest fiel der obere Steuerkreuz-Kontakt sehr schwergängig aus. Im "Bomberman-Test" wurde das Logipad aufgrund des "Fabrikationsfehlers" und der damit verbundenen hakligen Steuerung sowie der starken Gewöhnungsbedürftigkeit der leichtgängigen Buttons mit "naja" bewertet.





# Schatten einer dunklen Zukunft!



"Eine exzellente Mischung aus Rollenspiel, Action und Strategie."

Nintendo Fun Vision

Mega Fun: 85%



„Ungewöhnliches Cyberpunk-Rollenspiel mit komplexer Story und dichter Atmosphäre.“

MANIAC: 81%

Deutsche  
Bildschirmtexte!

Weitere Informationen zu Shadowrun-Artikeln bei: Fantasy Productions GmbH, Postfach 14 16, 40674 Erkrath, Tel. 02 11 / 9 24 22 42



Laguna Hotline Service: 061 07/62067  
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

LAGUNA Spiele gibt's überall: In Kaufhäusern, im Fachhandel oder im Versandhandel!

DATA EAST Corp.

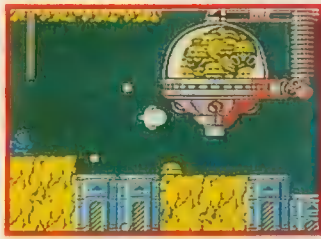
**SUPER NINTENDO**



\* Shadowrun hat den Laguna Spaßgarantie-Schein. Das heißt: Du kannst das Spiel innerhalb von 4 Wochen nach Kauf umtauschen. Und zwar gegen ein anderes LAGUNA Spiel, ansonsten eine Spargarantie für das nächste System.

Nintendo





Die altbewährte Mega Man-Serie wieder auf dem NES

**G**esucht: Bösewichte für **Mega Man 6**!! So hieß es vor genau einem Jahr in einer Anzeige in VIDEO GAMES 3/93. Damit startete Capcom einen weltweiten Design-Wettbewerb, der die zukünftigen Boss-Gegner für unseren Helden Mega Man aus der Taufe heben sollte. Und nun steht es fest: Acht grimmige Mechano-Schurken wurden in die Leibgarde des Dr. Wily aufgenommen, was ihren jeweiligen Schöpfern (aus Japan, Kanada und den USA) die Teilherrschaft im Wily-Imperium und eine Capcom-Wanduhr bescherte. Ob und wann dieses NES-Spiel in Deutschland erscheinen wird, steht noch in den Sternen.

## Nippon Corner

**Der Lenz ist da! Nach dem wohlverdienten Winter-CES-Schlaf hört man auch in Japan so langsam die ersten müden Knochen knirschen.**



Die ersten Screenshots von Lunar 2 - Eternal Blue. Der Erscheinungstermin ist noch unbestimmt.

Wieder einmal lautet die Devise "Prügeln bis zum Gehtnichts mehr". Anscheinend gönnen die Anime-Fans den Entwicklern keine Ruhe, denn dies ist schon das dritte Prü-



Nach dem großen Erfolg von Lunar haben die Entwickler bei Game Arts nicht geschlafen. Mit aufgepeppter Grafik und noch mehr CD-Sound wollen sich die Game-Artisten mit **Lunar 2 - Eternal Blue** auf dem Mega-CD-Rollenspielmarkt etablieren. Diesmal steht ein geheimnisvolles Mädchen namens Lucia im Mittelpunkt einer Handlung, die eng mit der vorangehenden verflochten ist. An die Stelle von Alex, dem Held in Teil 1, wird der abenteuerlustige Hero schlüpfen, Nall findet in Ruby eine würdige Nachfolgerin. Wie die gesamte Story letztendlich ablaufen soll, darüber wird in den Entwicklerlabors nächstens noch heftig gebrütelt. Es gibt also noch viel zu tun.



Oben: Schon wieder ein SNES-Prügelspiel mit dem Japano-Helden Ranma

Rechts: Tactics Aka von Quest wirkt auch grafisch sehr ansprechend

gelspiel mit dem (zumindest in Japan) populären Comic-Helden Ranma. Abgesehen davon, wurde in **Ranma 1/2** von Rumi Soft die Grafik erheblich verbessert. Special Moves und die Ranma-typischen Wehmutsausbrüche der 13 Kämpfer sind ebenso originalgetreu nachempfunden wie die Musik. Und für Kritiker von Comic-Prüglern sei nebenbei erwähnt, daß der Schwierigkeitslevel erheblich angehoben wurde.

Seit sich die J-League Profifußball-Liga die Herzen der Nippon-Kids erkickt hat, hagelt es regelrecht Konsolenfußballspiele Marke "Made in Japan". **World Wide Soccer** von Pack in Video ist die neueste Variante des inzwischen



World Wide Soccer für SNES

auch in Japan höchst populären Volkssportes. Als Spieler einer japanischen oder ausländischen (auch der deutschen) Elf, jongliert Ihr das runde Leder durch ein 3-D-Spielfeld. Dabei ist die Ansicht fest fixiert auf den ballführenden Spieler. Bewegt sich dieser, "läuft" Euch also die Kamera hinterher. Habt Ihr einmal eine gute Position eingenommen, könnt Ihr per Knopfdruck einem anderen Stürmer eine Flanke vordonnern. Und wenn Ihr Euch ausgiebig warmgespielt habt, darf man eine ganze Saison durchspielen.

Optisch aufwendig gestaltete Strategiespiele gab es bisher nur selten auf SNES. Hier könnte Quest mit **Tactics Aka** ordentliche Pionierarbeit leisten. Mit einer Truppe von Soldaten, Rittern und Zauberern müßt Ihr gegen eine feindliche Armee machthungriger Imperialisten und Monstern antreten. Offenbar scheinen die Entwickler viel Zeit mit Rollenspielen

verbracht zu haben, denn einige Elemente erinnern doch stark an Final Fantasy oder Soulblazer

tel





# PC/ENGINE

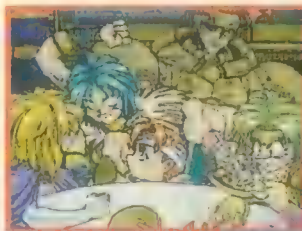
Eine superschnelle RAM-Karte kommt angekündet. Sie soll die Einlesezeit von CDs verkürzen. Alle die es nicht so rasant lieben, können vom Engine-Nachfolger träumen. Dieser soll Ende '94 erscheinen.

## Arcade-Card

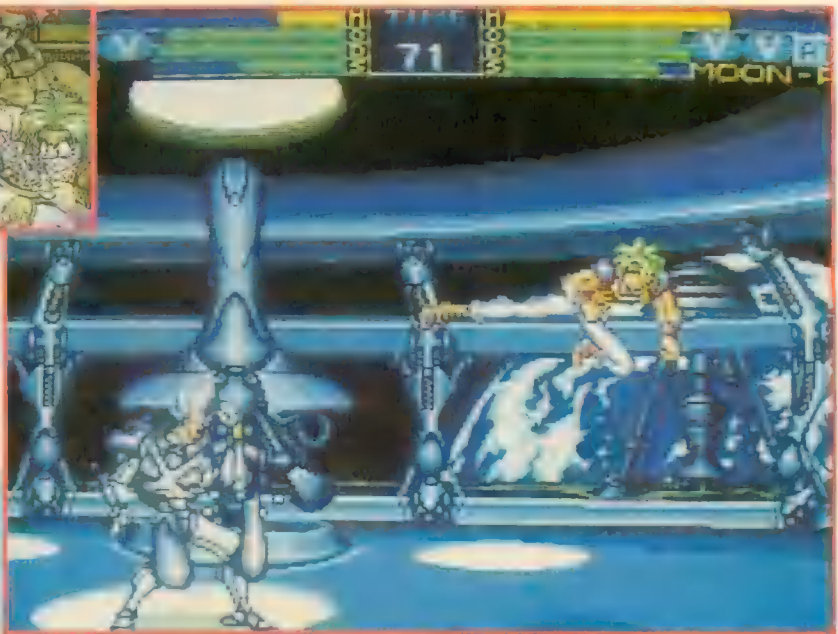
Schon im Dezember hätte sie erscheinen sollen. Aber nun steht es definitiv fest: Die 16-MBit-Arcade-Card kommt am 12. März in Japan auf den Markt. Genau genommen sind es eigentlich zwei Karten, aus denen Ihr Euch die richtige aussuchen müßt: Die Arcade-Card DUO fürs Duo bzw. Super-CD-ROM2 und die Arcade-Card PRO für Besitzer älterer CD-Geräte. Letztere müssen ihre Super System Cards ausklinken, da im PRO bereits zusätzlich 2 MBit RAM eingebaut sind. Mit einer Speicherkapazität von insgesamt 18 MBit können nun erheblich mehr Pufferdaten von der CD eingelesen werden als bisher. Vor allem für zukünftige Automatenumsetzungen bedeutet dies die Möglichkeit einer nahezu lückenlosen (und ruckfreien) Darstellung aller grafischen Elemente.

Zur Zeit sind folgende CD-Titel angesagt: **Fatal Fury 2** (12. März), **Art of Fighting** (26. März), **Fatal Fury Special**, **World Heros 2** (beide bis Ende '94) und **Strider** (Erscheinungstermin unbestimmt). Diese Leckerbissen werden jedoch nur in

**Die Arcade-Card DUO speichert 16 MBit an Daten. Sie muß nur hineingesteckt werden.**



*Im Scenario-Mode wird kräftig auf den Tisch gehauen. Danach geht es in gewohnter Anime-Manier sogar ab in den Weltraum.*



**Für ältere CD-ROM-Besitzer: Arcade-Card PRO ersetzt die Super System Card**

Verbindung mit einer Arcade-Card auf Euren Konsolen laufen. Also bleibt am Ball, wenn wir die ersten Spiele testen. Dann könnt Ihr sehen, ob sich eine Anschaffung lohnt, denn billig ist der ganze Spaß nicht gerade: Die Preise liegen umgerechnet bei etwa 220 DM für die DUO- und 300 DM für die PRO-Card.

## Flash Hiders

Kaum sind die Arcade-Cards angekündigt, hat Right Staff schon die erste CD, das (wahlweise) die erweiterten Speichermöglichkeiten nutzen soll,

herausgebracht. Eine Kombination aus Digi-Comic und Prügelspiel, so könnte man **Flash Hiders** bezeichnen. Neben dem



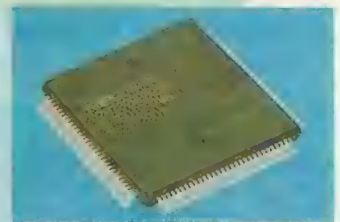
Scenario- und dem Versus-Modus, steht Euch außerdem der Advanced-Mode zur Auswahl, in dem Ihr an einem Turnierkampf (gegen den Computer) teilnehmen könnt. Hier stellt Ihr vor jedem Kampf den Angriffs-, Verteidigungs- und Schnelligkeitslevel Eures Kämpfers ein. Verkloppt dieser nun einen Gegner, kassiert Ihr das Preisgeld und könnt ihm Waffen und Ausrüstungsgegenstände kaufen.

Wer auf "Anime"-artige Sequenzen (mit japanischer Sprachausgabe) und flotte Special Moves steht, wird viel Spaß an diesem Spiel haben.

## Engine-Nachfolger

Die Welle der neuen 32-Bit-Konsolen verschont auch die Engine-User nicht. Ende diesen Jahres will NEC Home Electronics ein Gerät auf den Markt bringen, das

zur Zeit unter dem Codenamen FX in Entwicklung ist. Das Herzstück der neuen Engine ist ein V-810 RISC-Prozessor von NEC. Zusammen mit einer Reihe von Grafikprozessoren aus der Serie Hu-C62 (Codename Ironman) von Hudson, soll er in der Lage sein, Bewegungsabläufe bis zu 30 Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm zu zaubern. Damit eine solche Flut von Bildern überhaupt Platz auf einem Datenträger finden, müssen



**Der V-810 für die neue Engine**

Daten im JPEG- (Standbild) und MPEG- (Laufbild) Verfahren komprimiert werden. So sollen künftige FX-Spiele nur noch auf CD erscheinen. Ihr fragt Euch sicher, ob die bisherigen Hu-Karten und CDs weiterverwendet werden können, aber leider ist eine Abwärtskompatibilität genauso unwahrscheinlich wie ein offizieller Erscheinungstermin in Deutschland. *tel*

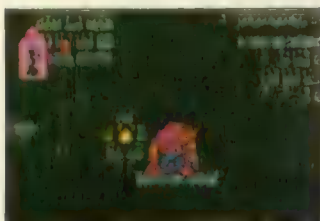


Hudson-Soft hat die Super-Nintendo-Lizenz für *Beauty and the Beast* erworben. Wir präsentieren die ersten Bilder und Infos. *Fifa International Soccer* stürmt auf Euer Super-NES zu. Nintendo Deutschland weitet sich aus.



## Beauty and the Beast

**B**ei der Super NES-Version von *Beauty and the Beast* handelt es sich um ein reinrassiges Jump'n'Run-Spiel. Ihr übernehmt die Rolle des eigenwilligen Beasts und müßt die verschwundene Belle wieder fin-



Das Beast zieht in den Kampf

den. Fledermäuse, Ratten und anderes Ungeziefer wollen Euch den Weg zur holden Maid versperren. Verteidigen kann sich das Beast mit verschiedenen Schlag- und Wurftechniken. Das Endprodukt ist etwa im Spätsommer zu erwarten.

## Der Klempner zieht um

**D**ie Nintendo of Europe GmbH errichtet im bayerischen Großostheim eine neue Unternehmenszentrale. Bis Anfang nächsten Jahres sollen für rund 40 Mio. DM mehr als 20000 m<sup>2</sup> neue Büro- und Lagerfläche entstehen. Diese

werden auch dringend benötigt. Allein in Deutschland brachte *Nintendo* bis Ende '93 mehr als 7 Mio. Konsolen (NES, S-NES und Game Boy) an den Mann. "Damit können wir nun Spielwarenhändler in allen europäischen Ländern beliefern" bekundete General Manager Shigeru Ota bei der feierlichen Grundsteinlegung am 21. Januar. Anschließend auf dem Empfang wurde nichts neues gesagt.

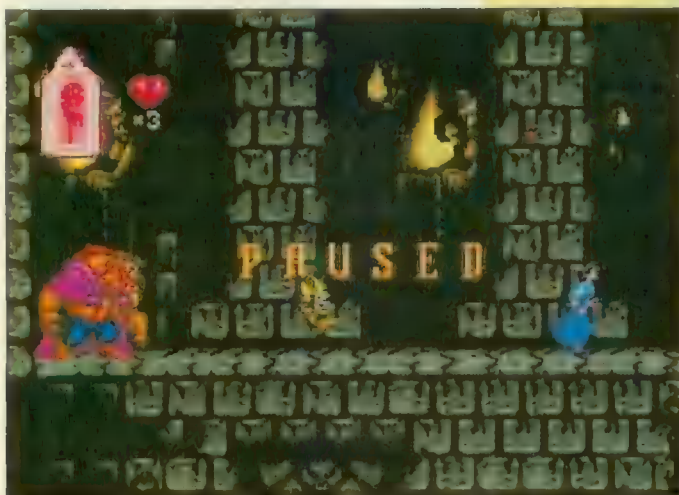


Gleich gibt's ein Tooooot!!!

## Fifa Inter. Soccer

**A**lle Fußballfreunde, die neidisch auf das Mega-Drive-Rasenspektakel schielten, dürfen die Fahnen schwingen. Im Mai, noch rechtzeitig vor der WM, wird das Kicker-Spiel von EA-Sports für das Super-NES erscheinen. Umfangreichere Spieloptionen und grafisch aufbereitete Menüs sollen das offizielle FIFA-Bolzspiel zum Verkaufserfolg führen. Bis zu fünf Spieler können mit einem entsprechenden Adapter an einem Match teilnehmen. Wir dürfen gespannt sein.

WS



Im Schloß entflieht die schöne Belle dem noch häßlichen Beast.

## Last-Minute-News

**H**ier noch ein paar Kurzmeldungen: Konamis *Twinbee Rainbow Bell Adventure* (Test in der VG 3/94) wurde komplett eingedeutscht und ist bereits in den Läden erhältlich. In dem offiziellen Modul verschwand die Batterie zum Spielstand speichern und wurde durch eine Paßword-Option ersetzt. Der Preis beträgt nun ca. 140 DM. Der beim Testmuster angegebene

Preis der Japanversion, resultierte aus Eigenimportkosten des Musterlieferanten. Die deutsche Version von *Stunt Race FX* hat sich verspätet und erscheint nun ca. Juli. Für Leute, die noch kein Super-Nintendo besitzen und einen schmalen Geldbeutel haben, hält Big "N" ein spezielles Angebot parat. Für schlappe 350 Mark erhaltet Ihr ein *Power 3-Set* inklusive der drei Super-Hits: SMW, S. Soccer und F-Zero.



# Profi Accessories

## SV 337 SN PRONEO II

Das ultimative Joypad für SNES mit Bildschirm.  
30 Programmschritte gespeichert  
für SF II, Fatal Fury usw.  
Jeder Gegner  
ist zu schlagen!

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Auch für  
MEGADRIVE  
unter Art.-Nr.  
SV 437

## SV 439 SG PROPAD 2

Superjoypad mit 6 Spielknöpfen für Megadrive.  
Super-Dauerfeuer, Synchronfeuer, Slow-Motion,  
LED-Display. Alle Stufen durchspielen!

Preisempf. DM **39.95**

## SV 334 SN PROPAD

Inzwischen das  
erfolgreichste Pad für  
SNES und Megadrive  
(SV 434).

unverb. Preisempf. DM **34.95**

## SV 338 Top-Fighter

Die kompromisslose Konsole für den  
absoluten Profi mit Programmierung  
für SNES und mit den superrobusten  
Spielhallen-Mikroschaltern.

unverb. Preisempf. DM **149.95**

## SV 336 SN

Top-Konsole für SNES  
mit „Digital Action  
Learning System“

DM **99.95**  
unverb. Preisempf.

## SV 907 Handy Boy ▶

Was der Game Boy braucht:  
Lupe, Licht, Stereo-Sound,  
Joystick, Feuerknöpfe und Gurt.  
Alles in Einem.

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Erhältlich in allen guten Fachabteilungen  
der Warenhäuser, Versandhäuser, Fachmärkte  
und Video-Game-Shops wie z. B. bei Karstadt,  
Horten, Quelle, Otto-Versand, Neckermann,  
Media-Märkte, Saturn, Pro-Märkte, Phora,  
Brinkmann, PC-Computer, Porst, Interdiscount,  
Vedes, CPS Heidak Köln.

SNES und Game Boy sind geschützte  
Warenzeichen von Nintendo. Megadrive ist  
geschütztes Warenzeichen von Sega.

## Joyplus SV 910 Handy ▶ Power Kit II

Hat Platz im Game Boy  
mit Batteriefachabdeckung  
für 8 Stunden Spielzeit.

unverb. Preisempf. DM **39.95**

# Jöllenbeck

GmbH

Far East Import-Export  
27404 Weertzen  
Tel. 04287/1251  
Fax 04287/607

Vertrieb nur über  
den Fachhandel.

Österreich:  
ABC Marketing & Vertrieb  
Letzestraße 32a  
A-6807 Feldkirch  
Tel. 05522/71675  
Fax 05522/71674

Schweiz:  
ABC Import & Export AG  
Baggastiel 48  
CH-9475 Sevelen  
Tel. 081/7852960  
Fax 081/7851222

QUALITY JOYSTICK



## J-Cart

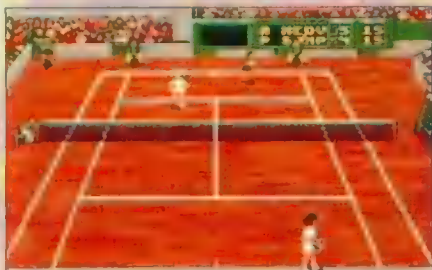
Die "kleine" Englische Softwarefirma Codemaster hat sich große Gedanken gemacht, wie am besten ein Vier-Player-Spiel zu vermarkten sei. Das Resultat ist ein neu konstruiertes Modul namens **J-Cart**, das mit zwei zusätzlich eingebauten Joystick-Ports aufwartet. Nun kommt der Clou, Ihr bekommt ein Spiel, das sich auf einer **J-Cart** befindet, zum Preis eines gewöhnlichen Mega-Drive-Spiels.



Deutlich zu erkennen die zwei eingebauten Joystick-Ports

## Tennis All-Stars

Im Mai erscheint mit Tennis All-Stars das erste Spiel, welches diese zwei Extraports unterstützen wird. Eine Riesenauswahl an Spieloptionen soll das Ballspektakel zur besten Tennissimulation auf dem Mega Drive machen. Die ersten Screenshots lassen zumindest schon Gutes vermuten. Als Gags haben die



Edle Grafik und rauschendes Publikum warten auf Euch

Codemaster kündigt mit der J-Cart eine Neuentwicklung auf dem Modulbereich an. Wir berichten außerdem über: Tennis All-Stars (MD), Excellent Dizzy (MD) und Drop Zone für das Game Gear. Zu guter Letzt: AT&T, der amerikanische Telefongigant, steigt mit einem Modem groß in das Videospielgeschäft ein.

Programmierer einen Battle-Modus mit eingebaut, in dem Ihr Euch gegenseitig im wahrsten Sinne des Wortes vom Platz fegen könnt.

## Edge 16

AT&T hat ein Mega-Drive-Modem entwickelt, das im Laufe dieses Jahres in Amerika auf den Markt kommen wird. Es handelt sich hierbei um eine vollständige Eigenentwicklung. Das bedeutet, es ist nicht kompatibel mit dem in Japan schon lange erhältlichen Sega-Modem. Das Gerät von AT&T trägt den klangvollen Namen **Edge 16**. Die Installation geht recht einfach vonstatten: Das Modem wird einfach auf das Mega Drive aufgesteckt und mit dem Telefonnetz verbunden. Eine Besonderheit gibt's noch, Ihr könnt über das Telefonnetz gegeneinander spielen und gleichzeitig noch sprechen, falls mal Fragen aufkommen. Voraussetzung dafür ist ein spezielles digitales Leitungsnetz (in Europa kurz ISDN genannt), damit das auch funktioniert. Somit steht vor der Veröffentlichung in Europa noch ein großes zeitliches Fragezeichen, denn von der technischen

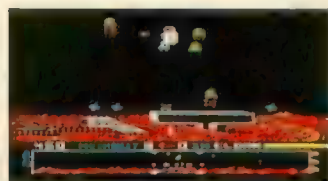


Seite her fehlen leider die flächendeckenden Voraussetzungen dafür. Folgende Softwarefirmen werden für das **Edge 16** Spiele mit Modem-Unterstützung programmieren: Sega, Spectrum Holobyte,

Microprose, Dynamix, Akkaim, U.S. Gold, The Software Toolworks, Game-tek, Pf.Magic, Electronic Arts, Extreme und Electrobrain. Vielversprechende Namen, wie man sieht! Ein Keyboard zur Dateneingabe wird mitgeliefert. Weitere Informationen folgen, sobald das Gerät verfügbar ist.

## Drop Zone

Die vernachlässigten Game-Gear-Besitzer werden bald mit dem Kultklassiker im Defender-Stil Drop Zone beglückt. Erste Bilder lassen eine 1:1 Umsetzung vermuten. So lustig es klingen mag, das ist kein Aprilscherz!



Mit Düsenantrieb und Laser wird bei Drop Zone gearbeitet

## Excellent Dizzy

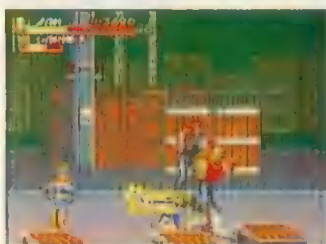
Dizzy wird sich ebenfalls bald wieder auf dem MD tummeln. Mit drei Spielen auf einem Modul vereint, will Codemaster den Dizzy-Charakter im April an den Mann bringen. Bei "Go! Dizzy Go!" dürft Ihr den kleinen Eierkopf in bester Jump'n'Run-Manier durch verschiedene Landschaften steuern. Leute, die gerne puzzeln, können sich an "Panic! Dizzy" versuchen. Zu guter Letzt dürfen sich Abenteuerfreunde mit "Dizzy the Adventure" vergnügen.



Dizzy, der tollkühne Eierkopf geht wieder auf Wanderschaft



## Street of Rage 3

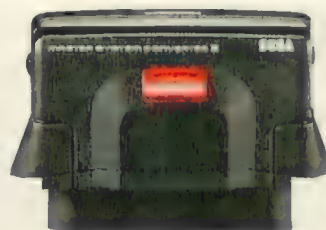


Mit "Zan" – dem Furchtlosen, gesellt sich ein neuer Charakter dazu. Neue Special Moves lassen die Feinde vor Angst zittern.

Für Action-Prügel Fans ist die Fortsetzung *Street of Rage 3* (auch bekannt unter *Bare Knuckle III*) von Sega in der Pipeline. Geballte 24 Megabit, neue Charaktere und trickreichere Obermotz-Gegner sollen das Herz der Beat'em-Up-Fans im Herbst höher schlagen lassen. Das Special-Moves-System wurde dazu noch komplett neu überarbeitet. Im weiteren Spielverlauf lernen die Charaktere neue Schlagtechniken hinzu und verfügen über zahlreiche Spezialwaffen. Unter anderem wird nun auch das 6-Button-Joy-pad unterstützt. Für die musikalische Untermalung sorgt wie schon bei den Vorgängern Altmeister Yuzo Koshiro. Der hat sich neue fetzige Techno-Rhythmen einfallen lassen, was alles Dagewesene auf dem Mega Drive in den Schatten stellen soll.

### Master System Adapter II

Da sich das Mega Drive II vom Design her ein wenig verändert hat, gibt's dafür einen neuen Master System Adapter II, der sowohl auf dem alten und neuen MD in den Schacht paßt. Ansonsten bleibt alles beim alten.



### Infrarot 6-Button-Joypads

Wer sich schon immer über den Kabelsalat geärgert hat und nicht auf sein 6-Button-Joy-pad verzichten wollte, kann sich nun getrost das neue Infrarot 6-Button-Joy-pad von Sega für 90 DM zulegen. ws



## PLEASURE GAMES

### Mega Drive

Fifa Soccer DT 89.-  
MIG-29 US 69.-  
Flashback US 69.-  
Alien 3 US 69.-  
Mega Key 2 49.-

### Super NES

Zelda DT 69.-  
Toys US 79.-  
Mechwarrior US 89.-  
Wing-Comm. US 59.-  
SNES Adapter 49.-



Preisliste gegen frankierten Rückumschlag.

**Ankauf – Verkauf + Versand  
von Neu- und Gebrauchtspielen**

07 11/7 97 92 55

Pleasure Games Softwareversand · Hauäckerstraße 22  
70771 L.-Echterdingen · Tel. 07 11/7 97 92 55 · Fax 07 11/7 97 93 43

## Brain-Tec

Verkauf & Vermietung

ANIME-VHS-PAL-STEREO-VIDEOS:

(engl. Versionen)

GOLD PACKAGES:

Crying Freeman Part 1-3 99,99

Doomed Man Part 1-3 99,99

Heroic Legend Part 1-2 99,99

Wicked City (18 J.) 49,99

Bubblegum Crisis Pt. 1-3 59,99

Cry, Freeman Pt. 1-3 39,99

Riding Bean 59,99

ALLE TITEL LIEFERBAR! T.M.

ANIME-FILME-VERMIETUNG:

• keine Kautions!

• 2 Tage nur: 5,99

• Teilanrechnung bei Neukauf!

Hotline: 0 71 42/5 75 75 Hotline & Fax: 80

Mu-Fr 10.00 bis 20.00, Sa 10.00 bis 14.00

Brain-Tec Inhaber Jens Otterbach Bahnhofstraße 77 74321 Bietigheim

ATARI-JAGUAR RGB & PAL:

Kauf:

Konsole & Cybermorph 449,-

Miete:

7 Tage (Kon. & Cyberm.) 69,-

PANASONIC SDQ RGB/NTSC & PAL:

Kauf:

Konsole call!

Miete:

7 Tage (Kon. & Miete) 11,-

MEGA DRIVE II & III II:

Kauf:

MD II, CD & u. Thunderh. 799,-

Miete:

7 Tage (Kon. & Wunschspiel) 7,-

• großer Auswahl an Spielen!

• Spiele nur 1.99 pro Tag!

Mietet, testet und kauft auch

seine Traumkonsolen!!!

Anime-Aktionen bis 1. Mai:

Jeder 250zigste Besteller

gewinnt einen Anime-Film

und jeder 50zigste ein

Poster seiner Wahl!

## Supergünstige Gebrauchtspiele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

Tausende von Spielen vorrätig!

Gleich anrufen oder schreiben  
und Gratisliste anfordern!

## TV GAMES

Grunewaldstraße 81  
10823 Berlin

0 30/7 81 15 36

0 30/7 87 51 92

Fax: 0 30/7 87 51 91

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner, besucht unser Ladengeschäft,  
hier auch Testkauf!

Schöneberg: Grunewaldstr. 81  
(U-Bhf. Eßenacher Str.)

Wedding: Brüsseler Str. 19  
(U-Bhf. Seestr.)

Tel. 0 30/4 53 22 73

Spielaankauf zu Höchstpreisen

Spielaankauf zu Höchstpreisen



# WARPZONE SEGA

## Sega Saturn

**A**lle zukünftigen Saturn-Freaks aufgepaßt! Der Schleier um die sagenumwobene Konsole lüftet sich so langsam: Endlich hat **Sega** Japan mit der Hardwarespezifikation und einigen Screenshots von Saturn-Spielen die Pressewelt vorläufig ruhiggestellt. Wie wir erfahren konnten, sollen zur Zeit zehn Software-Titel in Entwicklung sein, 30 weitere CDs sollen kurz nach Markteinführung des Gerätes folgen. Offensichtlich wollen die Entwickler von den Errungenschaften auf dem Automatenmarkt profitieren, und vornehmlich auf Polygon-



Das erste Screenshot vom 3-D-Ballerspiel für den Saturn.



Fußball mit Polygonspielern.

grafik setzen. Mit einer Rechenleistung von 900 000 Polygonen pro Sekunde und dem zusätzlichen CD-ROM-Prozessor SH 1 (32-Bit RISC-Chip für das Intelligent CD-System), sollte der Saturn keine Schwierigkeiten haben, auch aufwendig gestaltete Grafiken fließend darzustellen. So dürfte das vor kurzem auf Automaten vorgestellte

3-D-Prügelspiel *Virtua Fighter* eines der ersten Saturn-Spiele werden, ebenso wie der Rennsimulator *Daytona*, der demnächst in japanischen Spielhallen seine Runden drehen wird.

Zudem ließ **Sega** Japan durchsickern, daß der Windows-Riese **Microsoft** voraussichtlich das Betriebssystem für den Saturn ent-



Ritter gegen Kasperl. Ein farbenfrohes Adventure-Spiel.

wickeln wird. Erstaunlich, daß nun diese PC-Software-Firma, die sich bisher fast ausschließlich auf "ernsthafte" Anwendungen beschränkte, doch noch den Sprung ins heiter-fröhliche Gewässer wagt. Der Grund dafür dürfte vor allem an der Zukunftsperspektive des Saturns liegen. Stichwort: Multimedia. Mit einer zusätzlichen Buchse (wahrscheinlich in Form eines Modul-Einschubes) wird der Saturn auch ein offenes "Ohr" für Telekommunikation, Datenbanken und PC-kompatible Anwendungen haben. Ganz schön ehrgeizig, der Kleine! let

## Sega Saturn

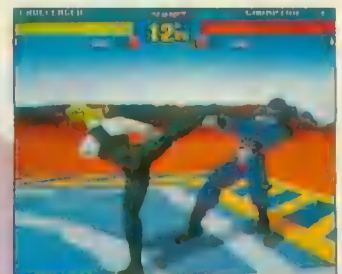
<b>CPU:</b>	SH 2 (32-Bit RISC) x2
<b>Sound-Prozessor:</b>	68 EC 000 (16-Bit)
<b>CD-ROM-Prozessor:</b>	SH 1 (32-Bit RISC)
<b>DSP:</b>	24 Bit
<b>Arbeitsspeicher:</b>	16 MBit
<b>Video-RAM:</b>	12 MBit
<b>Sound-RAM:</b>	4 MBit
<b>CD-Puffer:</b>	4 MBit
<b>IPL-ROM:</b>	4 MBit
<b>Grafik:</b>	max. 16,7 Mio. Farben 900 000 Polygone/Sek.
<b>Effekte:</b>	Flat-Shading, Grey-Shading, Texture-mapping
<b>Sound:</b>	PCM 32-Kanal oder FM 8-Kanal
<b>CD-ROM:</b>	Double-Spin Intelligent CD



Die gesamte Grafik basiert auf Polygonen. Oberfläche, Lichtquellen und Schatten werden gesondert berechnet.



Der Rennsimulator Daytona soll zuerst auf Automat erscheinen



Eines der ersten Spiele für den Saturn: Virtua Fighter





# Games World.

Fantasy, Action, Competition. Und die große Herausforderung: Wer schlägt den Videator? Die ultimative Videogame-Show für Freaks. Mit Roby Rob.

**Ab So., 27.3. in SAT.1**

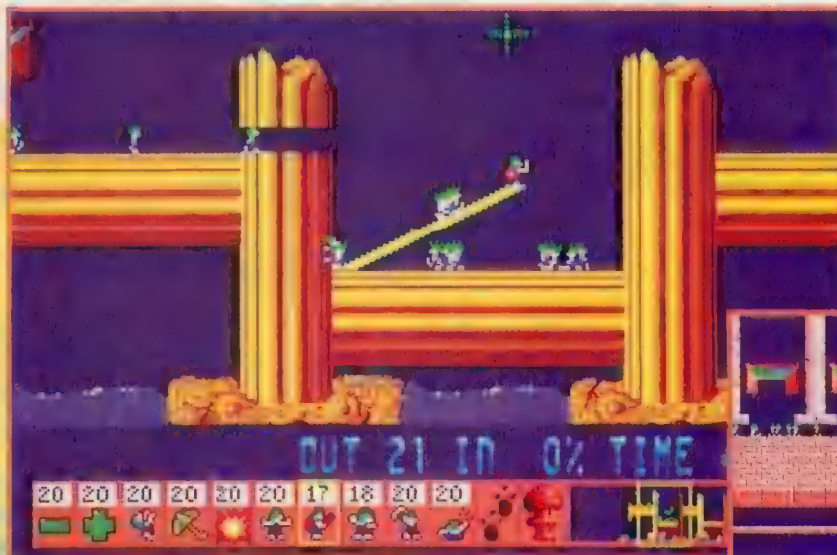
**10.00**

SAT.1 Die beste Zeit des Tages



## Lemmings

**D**er selbstmörderische Marsch der Lemmings macht auch nicht vor 32-Bit-Konsolen halt. Mit orchesterreicher CD-Musik und aufgepepptem 3-D-Vorspann haben die Entwickler von Psygnosis dem Denkspiel-Klassiker eine 3DO-Schürze verpaßt. Aber abgesehen davon sucht man vergeblich nach Innovationen. Die 120-Seiten-scroll-Levels wurden ebenso getreu übernommen wie auch die



Mit Ausnahme des Icon-Felds sieht die Grafik genauso aus wie auf dem SNES



**Lemmings zum Vorzeigen: gerenderte 3-D-Grafik im Demo-Vorspann**

Grafik. Also eine perfekte (und auch perfekt funktionierende) Umsetzung? Weit gefehlt! Erstens vermittelt die Musik in Lemmings noch lange nicht die poppige Stimmung, die wir von den 16-Bit-Spielen her kennen. Und zweitens scheinen die Programmierer das Spiel nicht richtig durchdacht zu haben, denn eine der wichtigsten Funktionen (besonders in späteren Levels) ist kaum ausführbar: Die Pausenfunktion. Anstatt sie einer leicht zugänglichen Taste auf dem Joypad zuzuordnen, hat man sie schlicht zum Icon degradiert. So müßt Ihr mit dem Cursor mühselig den ganzen Bildschirm durchqueren, um mal kurz eine Denkpause einlegen zu können. Noch schwieriger wird es, wenn Ihr mehreren Lemmings diverse Aufträge erteilen wollt. Da nämlich die Pausefunktion aufgehoben wird, wenn

Ihr einmal eine Taste (oder Icon) betätigt, ist ein ständiges Hin und Her zwischen Spielfläche und Icon-Feld angesagt. Und so schnell, wie sich die grünhaarigen Pelztierchen in die Tiefe stürzen, könnt Ihr das Fadenkreuz nicht lenken. Vielleicht wird das Spiel um einiges einfacher zu steuern sein, wenn die angekündigte 3DO-Maus endlich im Handel ist. Aber bis dahin werden wohl die Lemmingse längst alle ausgestorben sein.

## Putt-Putt goes to the Moon

**W**enn das Neil Armstrong geahnt hätte! Jetzt kurven schon lilafarbene Autos mit Kulleraugen auf dem Mond herum. Putt-Putt, so heißt unser Held auf vier Rädern, wird nach einem Besuch in einer Feuerwerksraketenfabrik versehentlich auf den Mond geschossen, wo er auf seltsame Außerirdische trifft. Dieses Adventure-Lernspiel, von der

es in den USA eine ganze Serie gibt, ist speziell für Kinder von 3 bis 8 Jahren konzipiert. Mit einem Cursor könnt Ihr auf dem Comic-Bildschirm auf verschiedene Objekte klicken, die darauf mit Digi-Tönen reagieren, oder Euch in das nächste Level hinüberkatapultieren. Und so geht es weiter, bis Ihr Putt-Putt sicher auf die Erde zurückgeführt habt. Die Grafik im gesamten Spiel ist sehr nett gezeichnet, und der Sound ist auch vom Feinsten. Schade, daß es nur sehr wenige 3- bis 8jährige 3DO-Besitzer in Deutschland gibt, die mit englischen Texten und Sprachausgaben zurechtkommen. *tel*



**Ein falscher Hebel, und "Wumm!", geht die Feuerwerksrakete hoch**



**Gerettet! Ein Artgenosse auf dem Mond zieht Euch aus dem ungesunden Dümpel heraus.**



**Wir verkaufen auch: IBM, Amiga, und Gameboy Spiele**



# WARZONE JAGUAR

## Evolution: Dino Dudes

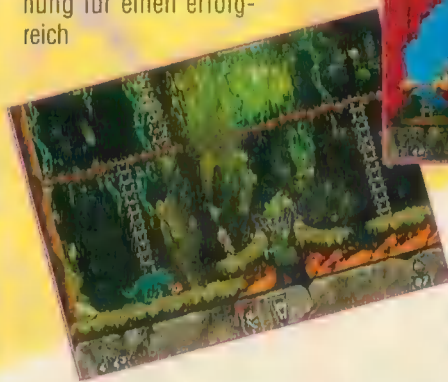
**E**uch kommen die Bilder bekannt vor? Richtig erkannt, bei *Dino Dudes* handelt es sich eindeutig um *Humans*. Alles schön verpackt unter einem modernen, zugkräftigeren Namen. Die kleinen Neandertaler-Freaks bevölkern nun den Jaguar. Die Aufgabe ist die gleiche geblieben. Ihr müßt den leicht dümmlichen Keulenschwingern Befehle geben, damit diese unbeschadet den Ausgang zum nächsten Level erreichen. Dabei steigert sich die Zahl der "Neander"-Dudes von Runde zu Runde, die ihr über kante Felsvorsprünge und sonstige

Hindernisse dirigieren müßt. Die Steinzeitknaben können zunächst nur laufen und aufeinanderklettern, sobald sie allerdings einen Speer, ein Seil, eine Fackel oder ein Rad besitzen, erweitern sich ihre Fähigkeiten. In höheren Levels habt ihr vor allem mit dem Zeitlimit, aber auch mit diversen Dinos und anderem Getier zu kämpfen. Als Belohnung für einen erfolgreich

absolvierten Level, gibt es ab und an animierte Zwischensequenzen zu sehen. Die Steuerung wurde an das Atari-Key-Joypad angepaßt. Somit wird nun auch die Zifferntastatur mit zum Spielen benutzt. Leider sieht die Grafik keinen Deut

besser aus als die Super-Nintendo-Version (getestet in dieser Ausgabe). Übrig bleibt ein witziges, gut durchdachtes Puzzlespiel, das in keinsten Weise die technischen Gegebenheiten des Jaguars ausnützt. Wer momentan mit seiner Edelkonsole etwas auf dem Software-Trockenem sitzt, sollte *Evolution: Dino Dudes* ins Auge fassen.

WS



Die "Dudes" auf Erkundungsreise. Einer hat es nicht geschafft und wird gerade von einem Dino verspeist.



## CWM WORLD OF VIDEOGAMES

### SUPER NES \* JAGUAR

### MEGA DRIVE/CD \* 3DO

**Neuheiten, Zubehör  
Gebrauchte Spiele  
\* Ankauf / Tausch**

**Verkauf ab 19,- DM**

Preisliste (System angeben) gegen frankierten Rückumschlag oder per Fax. \*Ankauf/Tausch nur nach vorheriger Absprache.

**(0511) 1 53 58**

**CWM HANNOVER Laden & Versand**  
Lange Laube 17 \* 30159 Hannover  
Tel. (0511) 15358 \* Fax 15359

## VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11 WALTROP

GAME BOY	SUPER 32X	MEGA DRIVE	PC-ENGINE jp.
Bad Rac	29 Joypad (Turbo)	29 Joypad (Turbo)	29 Super Darius II
Spiderman II	29 Axelay	49 Darwin 4081	29 Castlevania X
Metroid II	59 Final Fight II	59 Verityx	39 Martial Champion
WWF Superstars	29 Blues Brothers	39 Toejam + Earl	39 Bombeman
Battleloads	39 Shanghai II	59 Phelios	39 PC-Kid III
Castlevania II	39 Parodius	69 CDs ab	49 Streetfighter 2
Ducktales	39 Congo Caper	79 Battleloads	49 CD-Denjin Airzonk
R-Type II	39 Terminator	79 Rolo Rescue	59 Springan
Castellan	49 Bubsy	89 Super Shinobi 3	59 Mystic Formula
Jurassic Park	49 BOB	89 Golden Axe III	89 PC-Kid I + II
Darkwing Duck	49 Pogn Twinbee	99 Fila Soccer	99 Lords of Thunder
Joe + Mac	99 Cybernator	99 Gauntlet IV	99 Bonze Adventure
Killertomatoe	49 Cool Spot	99 Dragons Revenge	99 PC-Denjin Airzonk
Flintstones	19 Pocky + Rocky	99 Puggsy	99 New Z.Land Story
	Actraiser II	109 F1	109 Shinobi
	Aladdin	109 Sonic III	129 Dead Moon
NES	39 Turtles Fighter	109	Avenge
Restposten ab	Rockman X	119	Doreamon
	Starwars II	119	Bravo Man
MASTERSYSTEM	39 Art of Fighting	119 Aleste II	49 Armed F
Restposten ab	Fatal Fury II	129 Jurassic Park	49 Cricket
	Macros	129 Donald Duck II	49 Gomola Speed
LYNX	R-Type III	129 Street of Rage 2	49 Rantaten lieferbar!
Restposten ab			

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!

## Second-Games

M. Braun · Wilhelmstraße 20 · 89231 Neu-Ulm

## Gebrauchtspele

Ankauf - Verkauf

Nintendo · Sega/CD

Neo-Geo · PC-Engine /TD/CD

Andere Systeme auf Anfrage

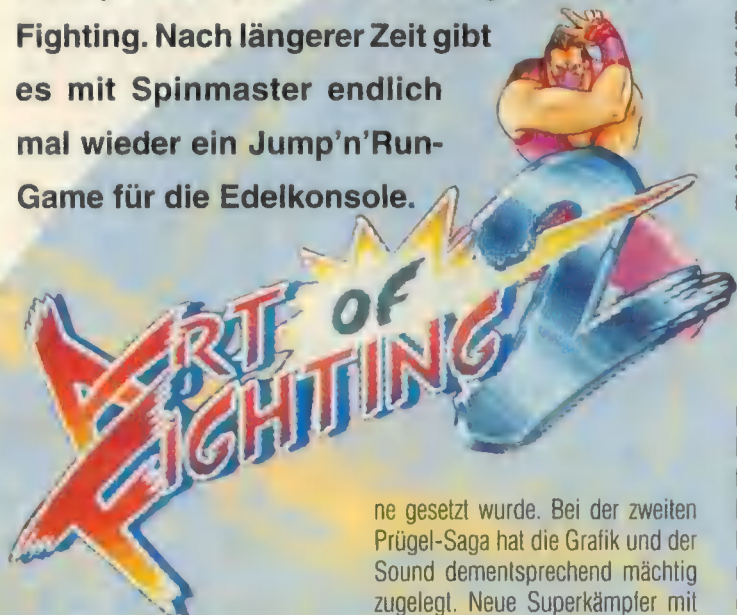
**Tel. 07 31/7 66 34**



# NEOGEO

WARPZONE

Die Prügelwelle rollt unaufhaltsam weiter: SNK präsentiert den Nachfolger zu Art of Fighting. Nach längerer Zeit gibt es mit Spinmaster endlich mal wieder ein Jump'n'Run-Game für die Edelkonsole.



**Z**ein Prügelspiel ohne Fortsetzung! So könnte das Molto der SNK-Programmierstätte in Japan lauten. Satte 180 Megabits wurden diesmal für Art of Fighting 2 verbraten. Zum Vergleich: Die Vorgängerversion hatte "nur" 102 MBit zu bieten. Ein paar Megabits hin oder her, es kommt nicht immer auf die Speicherkapazität eines Moduls an, sondern wie gut das Ganze in Sze-

ne gesetzt wurde. Bei der zweiten Prügel-Saga hat die Grafik und der Sound dementsprechend mächtig zugelegt. Neue Superkämpfer mit deftigen Tricks gesellen sich zu den Altbekannten dazu. Wie schon beim ersten Teil werden die Sprites und



der Hintergrund herangezoomt. So stehen sich beim Kampf Mann gegen Mann zwei bildschirmgroße Figuren gegenüber, die sich mit verschiedenen Knüppel und Haudrauf-Moves bis zur bitteren Niederlage bekämpfen. Dafür bewegt sich in den farblich sehr schön gestalteten Hintergrundszenerien nicht mehr allzuviel. Den angehenden Meister der schwingenden Faust stört das wenig, denn der ist mit dem Geschehen im Vordergrund mehr als genug beschäftigt. Im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus stehen 12 Fighter, mit verschiedenen Fähigkeiten und Waffen ausgestattet zur Auswahl, davon sind vier komplett neu hinzugekommen. Im Kampf gegen den Computer gibt es nur zwei Alternativen: Entweder Ihr gewinnt oder müßt ein weiteres

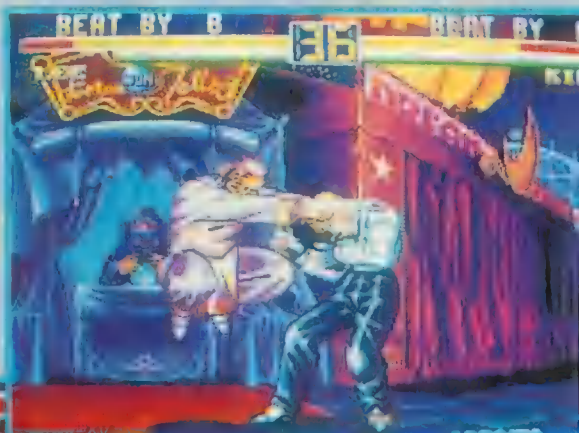
*Eine scharfe Krallen  
à la Freddy Krueger  
macht Lee Pai Long  
zu einem gefährlichen  
Gegner.*

*Das hübsche  
Mädel links  
hat sich  
erfolgreich  
geschlagen*



*John Crawley, der coole Army-Fighter, zeigt seine Muckis*

kostbares Continue verschwenden, um erneut antreten zu können. Als grundlegende Neuerung ist es nun im Einspielermodus möglich, sich gleich zu Beginn sein persönliches Opfer auszusuchen. Zudem besteht die Möglichkeit, gegen den gleichen Charakter zu kämpfen. Woher wohl diese Idee stammt? Die zur Auswahl stehenden Prügelwichte kommen aus aller Herren Länder: Yuri Sakazaki, die zarte Karate-



Kämpferin aus dem fernen Japan zeigt, was ein harter Handkantenschlag bewirken kann, John Crawley, ein psychopathischer Kriegsveteran, schwingt die harte Keule ohne Scheu und Skrupel, Eiji Kisaragi, der kampferprobte Säbel-Ninja aus dem Sukujita-Dojo, läßt kein Haar auf dem Kopf. Jeder der Prügelknaben hat seine ganz speziellen Special Moves, die durch geschickte Joystickverrenkungen ausgelöst werden. Alle vier Buttons des Joypads wurden mit einer

*Frau gegen Frau!  
Da platzen gleich die  
Blusen wie man sieht.*

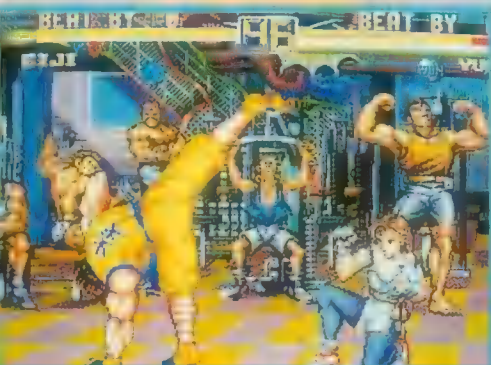




Funktion belegt. Zeitweise wird'set was hektisch, dafür motiviert der hohe Schwierigkeitsgrad und die gute Spielbarkeit zum Neuanfang. An grafischen Gags haben die SNK-Designer nicht gespart zum Beispiel die Figuren provozieren ihre Gegner mit herausgestreckter Zunge oder einem coolen Spruch wie: "Come on! I'll kick your A...". Insgesamt drei neue Bonus-Stages gilt es mit Bravour zu meistern. Entweder Ihr verarbeitet eine stämmige Eiche zu Kleinholz oder versucht mit verschiedenen Special-Moves alles im Dauerlauf vom Bildschirm zu

legen. Bleibt festzuhalten, *Art of Fighting 2* hat sich in allen Punkten stark verbessert gegenüber dem Vorgänger und bietet eine Menge an Spaß und Unterhaltung. Das hat seinen Preis, was jeder mit seinem Bankkonto vereinbaren muß.

**Titel:** Art of Fighting 2  
**Genre:** Beat'em Up  
**Speicher:** 180 MBit  
**Hersteller:** SNK  
**Preis:** ca. 430 Mark  
**Spielspaß:** 90%



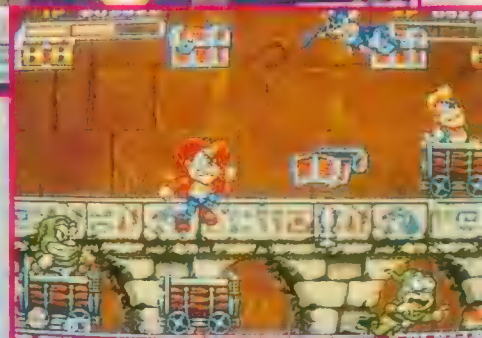
*Ganz schön gelenkig der Bursche! Wenn das mal nicht weh tut.*

*Ein harter Fußkick läßt die Gesichtszüge entgleisen*



*Tom hat's erwischt! Jetzt aber schnell Wasser her!*

*Indi wäre vor Neid erblaßt. Nichts für Weicheier!*



## Spinmaster

Mit Spinmaster macht der renommierte Automaten-Hersteller Data East sein Neo-Geo-Debüt. Nach unzähligen Prügelspielen ist dieses reinrassige Jump'n'Run eine willkommene Abwechslung für die Neo-Geo-Spielepalette. Mit viel Witz und Einfallsreichtum gingen die Programmierer an das Werk. Zwei Comic-artige Charaktere, Tom

und Jonny, ziehen gemeinsam in den Kampf gegen den gemeinen Professor Obkanikus. Der hat sich (welche Frechheit) eine Schatzkarte unter den Nagel gerissen. Obendrein kidnappte der üble Bursche auch noch Mary (die Freundin der beiden Helden). Noch ahnen die beiden nicht, welch wahnwitzige Abenteuer sie erwarten. Die Suche führt die beiden durch fremde Wel-

ten und längst vergessene Kulturen. Aller Anfang ist schwer: Spärlich bewaffnet mit einem Wurf-Jojo müßt Ihr Euch gegen finstere Kapuzenträger erwehren. Im weiteren Spielverlauf gibt es natürlich bessere Waffen zu ergattern in Form von hochexplosiven Bomben bis hin zu fliegenden Boxhandschuhen. Fall es zu eng wird, könnt Ihr die jeweilige Sonderwaffe in eine allesrettende Smartbomb umwandeln. Die verschiedenen Welten sind sehr abwechslungsreich gestaltet – Ihr durchwandert zum Beispiel das alte Ägypten oder macht eine Bootsfahrt über einen Fluß hinweg und findet Euch bei den Eingeborenen wieder. Am Ende je-

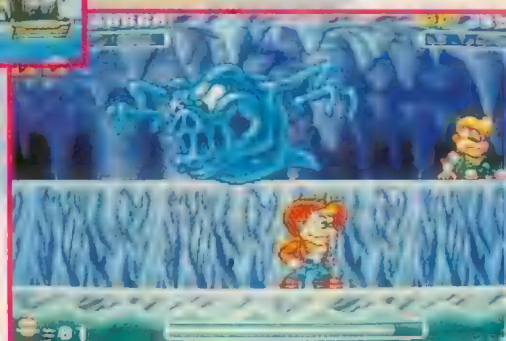
des Levels warten dann gigantische Obermotze, welche in der Gestalt von Schlangen, Drachen und Monstern erscheinen. Das Jump'n'Run-Abenteuer läßt sich entweder alleine oder zu zweit im Gemeinsam-Modus spielen. Die Grafik-Gags sind stellenweise so urkomisch, daß man aufpassen muß, nicht das Joypad vor Lachen aus der Hand fallen zu lassen. Leider ist das Vergnügen mit 5 Levels etwas zu kurz geraten. Ansonsten ist Spinmaster ein gut gestyltes Jump'n'Run, was eine Menge Spaß macht. **ws**

**Titel:** Spinmaster  
**Genre:** Jump'n'Run  
**Speicher:** 90 MBit  
**Hersteller:** Data East  
**Preis:** ca. 390 Mark  
**Spielspaß:** 73%



*Ein Geier kommt selten allein*

*Mit dem Monsterblob ist nicht zu spaßen!*





**FÜR**

# MARIO WIRD VERMISST - ABER IRGENDWO DORT DRAUSSEN IST ER...

## ENTDECKEN SIE DIESE WELT!

Mario is Missing! ist - ein Geographie Abenteuer  
zum lernen mit viel Persönlichkeit, Unterhaltung  
und Spaß.

Mario wurde von Bowser entführt und nun muß  
Luigi Mario helfen !!!

Entdecken Sie diese Welt und begleiten Sie Luigi  
auf seiner Reise rund um den Globus. Lernen Sie  
die berühmtesten Wahrzeichen der Welt kennen  
und bringen Sie die von Bowser gestohlenen  
Kunstschätze zurück.

Sammeln Sie alle wertvollen Anhaltspunkte,  
meistern Sie mysteriöse Landkarten und tricksen  
Sie die Koopas aus - und retten Sie Mario aus den  
Fängen seines Erzfeindes Bowser

## ERLEBEN SIE DIESES ABENTEUER HAUTNAH!



Mindscape Softwarevertrieb GmbH  
Daimlerstraße 11 41564 Kaarst  
Deutschland  
Tel: 02131/67544 + 67251

TM and © 1993 Nintendo



**MINDSCAPE**



# Automaten-News 94

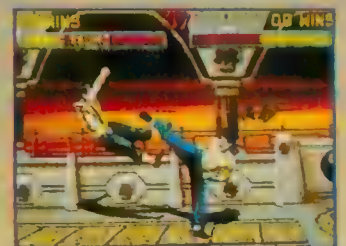
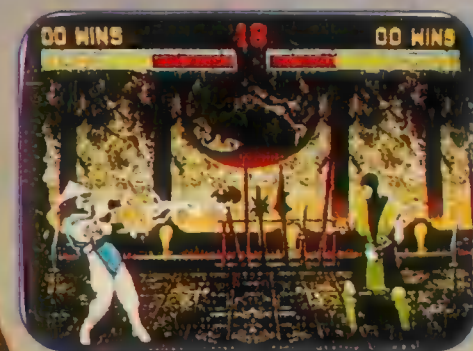
Die erste Station, welche wir gleich ansteuerten, war der Capcom-Stand. Dort sprang uns sofort **Super Street Fighter 2** ins Auge. Nach ein paar Probespielchen kann folgendes Resümee gezogen werden: Die Grafik des Kultspiels wurde stark aufpoliert und vier neue Charaktere sorgen für mehr Abwechslung. Bis zu acht Spieler können in einem revolutionären

Alljährlich wieder trifft sich die ganze Automatenbranche in Frankfurt und stellt ihre Neuentwicklungen auf der IMA (Internationalen Messe für Automaten) vor. Wir waren für Euch vor Ort und spähten die allerneusten Videospielautomaten aus, welche sicherlich in noch nicht absehbarer Zeit auch für Eure Konsole umgesetzt werden.

sem Reifenfresser der Fall ist. Als weiteres Highlight von Namco ist **Cyber Sled** zu sehen. In einer Polygon-3-D-Vektor-Landschaft dürft Ihr Euch gegenseitig mit verschiedenen Cyber-High-Tech-Panzern jagen und ballern, was das Stahlrohr aushält. Freunde des Motorradrennsports sollten mal einen Blick auf **Suzuka 1 hours** werfen, das mit veredelter Grafik und neuen Strecken aufwartet. Der



"Tournament Battle"-Modus bei zusammengelinkten Automaten aufeinander einprügeln. Ein garantierter Beat'em-Up-Spaß von allererster Sahne. Die Gewinnerfirma der letzten Saison (Midway), von welcher **Mortal Kombat** stammt, setzt massiv mit einem noch blutigeren Nachfolger dagegen als es schon der Vorgänger war. **Mortal Kombat II** hat 12 neue Kämpfer und Hintergrundscenarien spendiert bekommen. Zusätzlich eingebaute Kampftechniken sollen Prügelfanatiker wieder in einen Bluttausch versetzen. Fazit: ein echter Brutalo-Slash-Hammer!



Noch blutiger und rasanter geht's bei Mortal Kombat 2 ab



ODAY'S BEST  
6' 46" 765 KNO

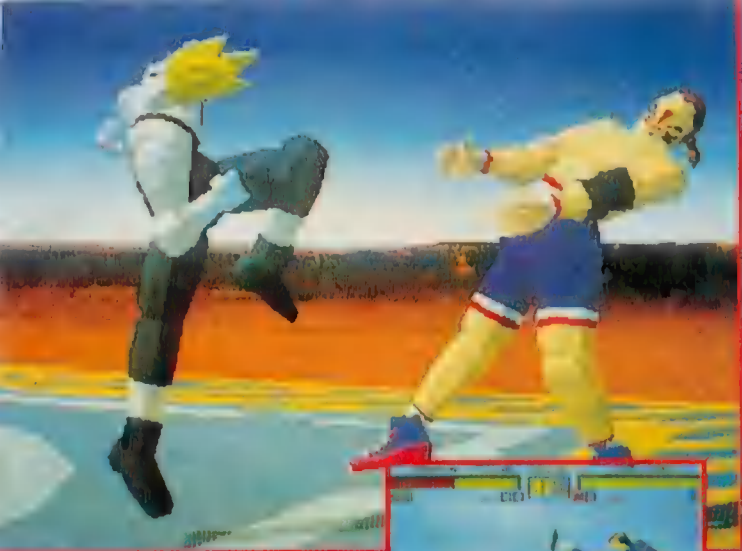


Ein heißer Flitzer jagt den anderen. Bei Ridge Racer wurde kräftig in die Zauberkiste gegriffen. Muß man einfach gesehen haben!

Seibu Kaihatsu bleibt seinem Motto treu und liefert uns eine Fortsetzung ihres vertikal scrollenden Ballerklassikers mit **Raiden II**. Es hat sich nicht viel geändert gegenüber dem Erstlingswerk, lediglich an der Grafik wurde der Feinschliff angesetzt und einige 3-D-Zoom-Effekte sorgen, wenn auch nur für einen kurzen "Wow-Effekt!". Namco hingegen setzt neue Maßstäbe mit ihrem grafisch spektakulären Autorennspiel **Ridge Racer**. Noch nie zuvor rasten heiße Sportwagen so schnell und flüssig durch detaillierte 3-D-Traumlandschaften, wie es bei die-

TV-Spiel-Automatenerfinder Atari setzt weiter auf alte PS-Pferde und verpaßt seinem neuen **Hard Drivin's Airbone**-Fahrer Simulator Flügel. Ihr habt nun die Qual der Wahl, mit Eurer Benzin-Kerosin-Kutsche entweder am Boden oder in der Luft durch die ruckelige Vektor-Pixelwelt zu gondeln. Nicht besonders beeindruckend war diese Vorstellung, weder vom grafischen noch technischen Aspekt her. Bei **Ultimate Tennis** kommen alle Sportfans voll auf ihre Kosten. Original Turnierschauplätze und digitalisierte Spielersprites lassen Wimbledon-Fieber aufkommen.





Recht kantig schauen die Burschen auf den ersten Blick aus bei Virtua Fighter. Die fließende 3-D-Animation macht aber alles wieder wett.

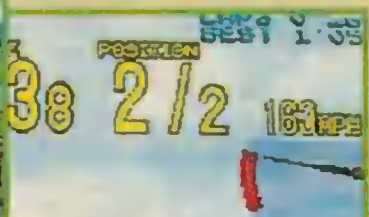


Der Futureworld-Panzerkrieg hat wieder begonnen. Bei Cyper Sled von Namco schwebt ihr förmlich mit den schweren Cyper-Fahrzeugen über den Boden weg.

Immer mehr erfolgreiche Heimvideospiele werden in Münzschluckern umgewandelt. Kaneko kaufte kurzerhand die B.C.-Kid-Lizenz von Hudson-Soft und stellte das Endprodukt, eine **B.C. Kid-Arcade Version**, auf der Messe vor. Der kleine frivole Dickschädel Bonk hüpfte und springte in altgewohnten Steinzeitmilieus durch 21 Levels hindurch. Insgesamt betrachtet ganz witzig, aber grafisch gibt es keine großartigen Neuerungen zur PC-Engine bzw. Amiga-Version. Nebenbei zeigte Kaneko

noch **Blood Warrior** – ein mittelmaßiger Mortal-Kombat-Verschnitt und **Galspanic II** – nicht jugendfreie Qix-Variante. Von SNK selbst war der Prügelnachfolger **Art of Fighting 2** zu bewundern. Mit aufgepeppter Grafik und neuen Gegnern versucht der Neo-Geo-Produzent, sich gegen die große Konkurrenz zu behaupten. In Zusammenarbeit mit Data East und SNK entstand ein lustiges Jump'n Run-Abenteuer im **Joe & Mac**-Stil namens **Spinmaster**. Das gleiche Spiel erscheint übrigens in Kürze

Auch nicht von schlechten Eltern ist **Racing Force** von Konami



# WARPZONE

Neue Gegner warten auf Euch in Art of Fighting 2. Das Prügel-Spiel wird bald für das Neo-Geo-System erscheinen!



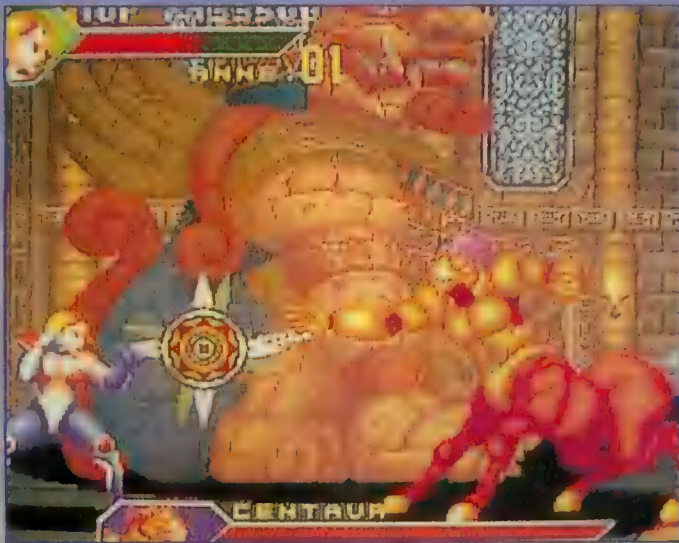
Biker aufgepaßt! In Suzuka 8 hours 2 gibt's viele neue Strecken und Hintergrundgrafiken. Wer will, kann sich auch zu zweit ein Rennen liefern.

für das Neo-Geo-Heimsystem unter dem Titel **Mirical Adventure**. Zusätzlich zeigte Data East für das Neo-Geo-System noch **Windjammers**. Hierbei handelt es sich um einen ungewöhnlichen Mix aus Frisbee und Völkerball. Die Grafik wirkt eher trist und langweilig, aber

dafür paßt der Spielspaß. Sega setzt weiter auf die "Virtua(I)"-Serie und präsentierte mit **Virtua Fighter** die neueste Beat'em-Up-Entwicklung aus dem Entwicklungslabor. Fließende 3-D-Polygon-Animationen machen das Spiel zu einer Augenweide. Der Spielespe-

Titel:	Hersteller:	Spielart:
Super Street Fighter 2	Capcom	Beat'em-Up
Raiden II	Seibu Kaihatsu	Shoot'em-Up
Ridge Racer	Namco	Autorennen
Cyber Sled	Namco	Battle-Shoot'em-Up
Hard Drivin's Airborne	Atari	Fahrsimulator
Ultimate Tennis	Art&Magic	Tennis-Simulation
B.C. Kid-Arcade Version	Kaneko	Jump'n'Run
Blood Warrior	Kaneko	Beat'em-Up
Galspanic II	Kaneko	Geschicklichkeit
Art of Fighting 2	SNK (Neo Geo)	Beat'em-Up
Spinmaster	SNK (Neo Geo)	Jump'n'Run
Windjammers	Data East (Neo Geo)	Sportspiel
Virtua Fighter	Sega	Beat'em-Up
Virtua Racer	Sega	Autorennen
F1 Super Lap	Sega	Autorennen
Mortal Kombat II	Midway	Beat'em-Up
Suzuka 8 hours 2	Namco	Motorradrennen
Glass	Galeco	Geschicklichkeit
Monster Maulers	Konami	Beat'em-Up
Racing Force	Konami	Autorennen
Run and Gun	Konami	Basketball-Simulation
Violent Storm	Konami	Action-Beat'em-Up
Gun Lock	Taito	Shoot'em-Up
Under Fire	Taito	Baller-Action
Ground Effects	Taito	Shoot'em-Up
Super Slam	Playmark	Tennis-Simulation
Lord of the Gun	Int. Games System	Baller-Action
Shanghai III	Sun Electronics	Denk-Strategie
Zero Team	Seibu	Shoot'em-Up
Batsugun	Toaplan	Shoot'em-Up
Pony 40	Jaleco	Tennis-Simulation
Driver Edge	Incredible Technologies	Autorennen
Battle K-Road	Psikyo	Geschicklichkeit
Drug Wars	Amerikan	Baller-Action

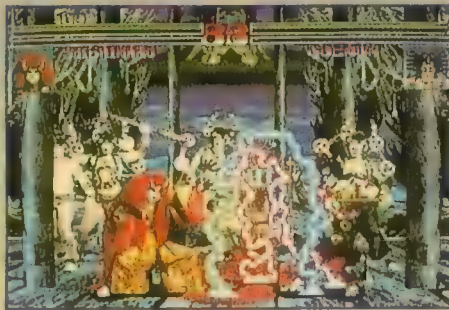




**Mutanten in allen Variationen und Formen erwarten Euch bei Monster Maulers von Konami**

zialist Konami führte mit großen Werbesprüchen **Monster Maulers** vor – ein eher durchschnittliches Mutantenknüppelspiel. Bei dem imposant wirkenden F1-Rennspiel **Racing Force** dürfen gleich bis zu acht Spieler gegeneinander antreten, vorausgesetzt es wurden genauso viele Fahrerkabinen aneinander gekoppelt. Weder spielerisch noch grafisch konnte das Basketball-Spiel **Run and Gun** (ebenfalls von Konami)

überzeugen. Für Plastiknarren-Scharfschützen gab es eine ganze Reihe von Neuvorstellungen. In dem auf Laserdisktechnik basierendem Film-Interaktiv-Automaten **Drug Wars** übernimmt der Spieler die Rolle eines Gesetzeshüters und übt Selbstjustiz an Verbrechern. Ähnlich geht's bei Taito's **Under Fire** zu, allerdings sind es hier "nur" Digi-Sprites, auf die geschossen wird. In **Gun Lock**, einem Vertikal Shooter von Taito,



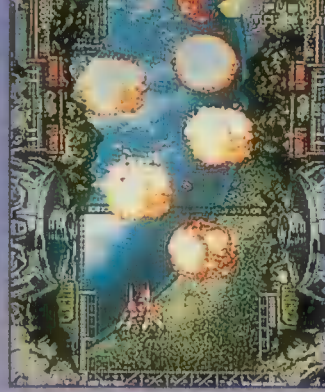
**Blood Warrior von Kaneko** schaut zwar verdammt gut aus, läßt aber spielerisch zu wünschen übrig



**Raiden II** lockt die Shooting-Freaks mit neuen 3-D-Effekten



Toaplan zeigte seine neueste Baller-Innovation mit **Batsugun**



**Gun Lock** von Taito bietet nichts Neues, läßt sich aber gut spielen. Sehr farbenfroh das Ganze.



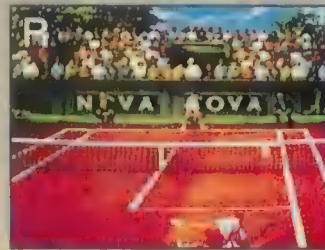
**Windjammers** von Data East. Ein ungewöhnliches Sportspiel.



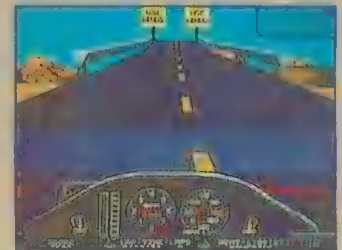
**Bleikugeln** von allen Seiten bedrohen Euch bei **Under Fire**

darf der Weltraum von Feindschiffen bereinigt werden. Zahlreiche Extrawaffen und Supersmartbombs unterstützen den unerfahrenen Joystick-Raumschiffpiloten. Die nicht mehr unbekannte Softwarefirma Toaplan zeigte **Batsugun**, einen würdigen Nachfolger des bekannten Vertikal-Ballerspiels **Truxton**. Für Leute, die sich nach stundenlangen Prügelorgien etwas entspannen wollten, gab es den Denkspielklassiker **Shanghai III** als Münzschlucken zu bewundern. Abschließend bleibt von der diesjährigen IMA festzuhalten, daß der momentane Trend immer mehr in Richtung

Gewalt abwandert. Geschicklichkeits- und Denkspiele sind leider fast gänzlich von der Bildfläche verschwunden. Bleibt zu hoffen, daß sich das bald wieder ändern wird. Irgendwann ist eben einmal der Prügelkanal bis zum Anschlag voll. WS



**Tennis** vom Feinsten könnt Ihr bewundern auf dem **Ultimate Tennis Simulator**



Gleich hebt der Wagen ab bei **Ataris** neuem **Hard Drivin's Airborne**

**Bonk**, die Video-spielfigur, hüpf und springt nun in den Spielhallen herum!



Sportfans können sich mal an der neuen Basketball-Simulation **Run and Gun** versuchen



# Topware

Tel. 05072/276 bis 22 Uhr

Fax 05073/7033

Pfarrer-Wengler-Weg 4 31535 Neustadt

DM näheres - anrufen

Das ist nur ein Auszug unserer Angebote

Modul Super NES

Actraiser 2 us. 119.-

Aero der Acrobat dt. 124.-

Duffy Duck dt. 122.-

Equinox dt. 122.-

Final Fantasy II us. 122.-

Mr. Nutz III. 109.-

NBA Jam dt. 132.-

Hockey '94 us. 111.-

Pop 'n' Twinbee dt. 112.-

Sensible Soccer dt. 122.-

Streetfighter II Turbo dt. 122.-

Emp. Strikes Back dt. 125.-

Taz Mania dt. 122.-

Total Carnage III. 120.-

Young Merlin 16 MB dt. 129.-

Mega CD

Jurassic Park dt. 84.-

Lethal Enf. II Gun dt. 169.-

NHL Hockey '94 dt. 99.-

Sewer Shark dt. 124.-

Sonic CD dt. 89.-

Neo Geo

Art of Fighting 359.-

Baseball Stars 2 289.-

Joyboard 119.-

Samurai Showdown 399.-

Super Spy 184.-

Neo Geo Pal 729.-

Neo Geo RGB 729.-

AUCH MEGA DRIVE, GAMEBOY

II / PC, AMIGA ... LIEFERBAR

Fordern Sie unsere Gesamtliste

gegen 1.-DM in Briefmarken an

BITTE SYSTEM ANGEBEN!

Von uns selbst: Vorkasse 8,50 DM

Nachnahme 8.-DM + Zahlkartengeb.

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen

ohne Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

Keine Haftung für Kompatibilität!

## TELEMATCH

06027/7662

BIS 21:30 UHR

### SNES DT.

ALADDIN 105.-

ALFRED CHICKEN 95.-

CHAMPIONSHIP POOL 125.-

CHAMPIONS WORLD -

CLASS SOCCER 119.-

MARIO ALL STARS 85.-

MARIO IS MISSING 125.-

MIGHT AND MAGIC II 129.-

MR. NUTZ 105.-

NBA JAM 129.-

PLOK 85.-

PUTTY 125.-

SPACE ACE 105.-

STARWING 105.-

SUPER BATTLESHIP 125.-

SUPER EMPIRE -

STRIKES BACK 119.-

THE ADVENTURE OF -

DR. FRANKEN 105.-

TOP GEAR II 105.-

WINTER OLYMPICS 125.-

WORLD HEROES 129.-

YOGI BEAR 105.-

ASCII PAD 39.-

SUPER SCOPE MIT ■

SPIELEN UND BATTERIEN 149.-

### MEGA DRIVE DT.

CASTLEVANIA 99.-

COSMIC SPACE-

HEAD 79.-

DRAGONS REVENGE 99.-

ETERNAL CHAMPIONS 125.-

FANTASTIC DIZZY 75.-

GAUNTLET 4 99.-

HYPERDUNK 105.-

LANDSTALKER 115.-

NBA JAM 119.-

OTTIFANTS 99.-

SONIC 3 125.-

ASCII PAD 39.-

MEGA CD II INC.

ROAD AVENGER 565.-

DUNE CD 99.-

GROUND ZERO TEXAS CD 99.-

JURASSIC PARK CD 85.-

MICROCOSM CD 99.-

MORTAL KOMBAT CD 105.-

TERMINATOR CD 99.-

WWF RAGE IN THE -

CAGE CD 105.-

### AMIGA CD 32

CD 32 INKL. 4 SPIELE 669.-

CONTROLLER 49.-

MPEG MODUL 429.-

ALFRED CHICKEN 69.-

ARABIAN NIGHTS 69.-

FOOTBALL 79.-

LIBERATION 79.-

MICROCOSM 69.-

NIGEL MANSELL 69.-

PIRATES GOLD 79.-

SEEK & DESTROY 79.-

ZOO 79.-

WEITERE 30 CD TITEL

LIEFERBAR

GROBE AUSWAHL AN

SPIELE MODULEN

IRRTÜMER UND

PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

DT=DEUTSCHE VERSION

VERSAND PER NN.

ZZGL. 10.- DM

TELEMATCH PF 134

63703 ASCHAFFENBURG

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

# DIE TRAUMLABRIK

SPiELE GMBH



über 5.000  
lieferbare Spiele!

## NEUHEITEN IM MÄRZ/APRIL/MAI

Alien vs. Predator MD SNES 3DO JAG

Another World MD SNES 3DO JAG

Battlecars MD SNES 3DO JAG

Battlech MD SNES 3DO JAG

Castlevania GB MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Championship World Soccer GB MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Charles Barkley Basketball MD SNES 3DO JAG

Checkered Flag 2 MD SNES 3DO JAG

Citizen X MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

ClayFighter MD SNES 3DO JAG

Coyotes MD SNES 3DO JAG

Demolition Man MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Desert Fighter MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Double Switch MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Duke 2 MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Equinox (Solstice 2) MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Eye of the Beholder MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Fatal Fury 2 MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

FIFA Soccer MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Final Fantasy 3-5 GB MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Ground Zero Texas MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Madmen Football 94 MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Lord of the Rings MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Mega Man Soccer MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Mega Turrican MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Microcosm MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Mighty Magic MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Mutant League Hockey MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

NBA JAM GB MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

NHLPA Hockey GB MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Orion Off Road MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Patman MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Pole Soccer MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

PBA Golf 3 MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Pirates Gold MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

R-Type MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Rise of the Robots MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Rebel Assault MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Red Baron MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Road Rash MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Shut Down MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Shock Wave MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Skyblazer MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

SOS (September) MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Space Ace MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Star Control 2 MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Star Trek: Next Generation MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Streets of Rage 3 MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Super Mario Land 3 GB MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Super Metroid MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Syndicate MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

The Horde MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Total Eclipse MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Turn & Burn MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Twin Bee 2 MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Virtual Racing MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Who shot Jonny Rock? MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Wing Commander MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Wizardry's MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Wolfenstein MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

World Builders Inc. MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

Young Merlin MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

X-Calliber 2097 MD SEGA-CD SNES 3DO JAG

## STORBLAND

Ihr findet uns ab sofort in der Rollenspiel-Mailbox ORKLAND unter folgender  
Telefonnummer: 030 - 617 56 77. Online-Rollenspiele und vieles mehr.

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHRE GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. ■ Sternchen gekennzeichnete Videogames ■ bei Anzeigenschluß (25.2.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die ■ der Traumfabrik.

030/694 6043

12.00-18.00 Uhr Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am Hdn. Band: 030/694 40 45

Fax-Line: 030/694 42 44

Über 5000 lieferbare  
Software zum Anfassen! Heute  
gestern geliefert! UPS-Versand zum  
Postpreis! Berlins größtes Lager  
Himmliche Preise und göttlicher Service  
Probieren und Staunen.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Laden-  
telefon)

100m ■ U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Laden-  
telefon)

300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

Deutscher  
Sportbund

# Leben mit Sport ist...



SPORT-Billy®  
■ DS/SB

... etwas Neues  
kennenlernen



## Meinungsfreiheit

**L**eider sind wir schon öfters in die peinliche Situation gekommen, bei einem Test ein VIDEO-GAMES-CLASSIC vergessen zu haben (schwitz...). Wie Ihr ja sicher wißt, gehört zu jedem Spiel der "Muß man haben"-Klasse (ab 80%

Spielspaß) die begehrte Medaille. Da wir vergessene Classics nicht mehr nachträglich einsetzen können (da müßten wir ja die gesamte Druckauflage, auch dieses Heft, wieder einsammeln), habt Ihr nun die einmalige Möglichkeit, die schmerzlichen Löcher in vergangenen Tests selbst per Schere und Klebstoff mit dem VIDEO-GAMES-CLASSIC zu füllen. Einige Leser waren auch noch aus einem

anderen Grund mit uns unzufrieden (und das können wir doch keinesfalls dulden): Die ein oder andere Wertung entsprach nicht ihrem Geschmack. Deshalb (ebenfalls erstmalig und einmalig!) gibt's in der vorliegenden April-Ausgabe den Wertungskasten-Construction-Kit. Schneidet die gewünschte Wertung einfach aus und setzt sie in den entsprechenden Kasten statt der

richtigen) vorhandenen Wertung ein.

Getreu dem Motto: **Nur, wo Gutes drin ist, klebt auch ein VIDEO-GAMES-CLASSIC drauf!** wünschen wir viel Spaß mit dem Kit. jb

**System:**  
**Spieletyp:**

**Hersteller:**  
**Testversion von:**  
**Anzahl der Spieler:**  
**Features:**

**Schwierigkeitsgrad:**  
**Preis:**

**Grafik:**  
%

**Musik:**  
%

**Soundeffekt:**  
%

**Spiel-  
spaß**

%

Redaktionswertung



**System:**  
**Spieletyp:**

**Hersteller:**  
**Testversion von:**  
**Anzahl der Spieler:**  
**Features:**

**Schwierigkeitsgrad:**  
**Preis:**

**Grafik:**  
%

**Musik:**  
%

**Soundeffekt:**  
%

**Spiel-  
spaß**

%

Redaktionswertung

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	

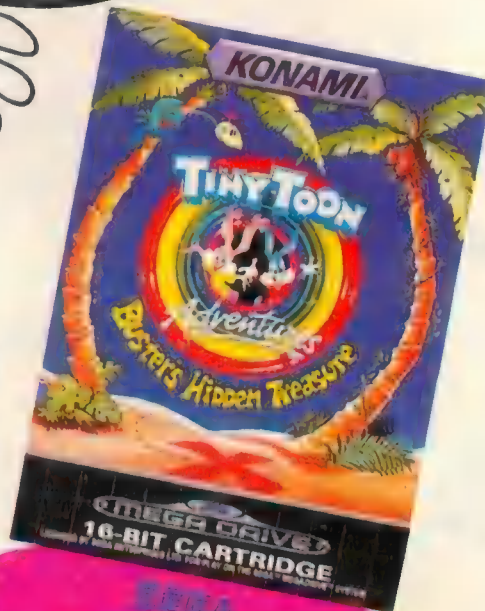




Hallo, Leute!  
**Spitze sind wir!**  
 Probier's doch selber! Jetzt!

**KARSTADT**

DM 99,-

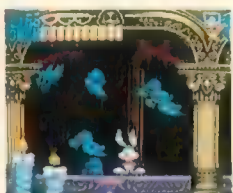


Gut einkaufen  
 schöner leben



In geheimen Bonus-Höhlen

Screen Sega Mega-Drive



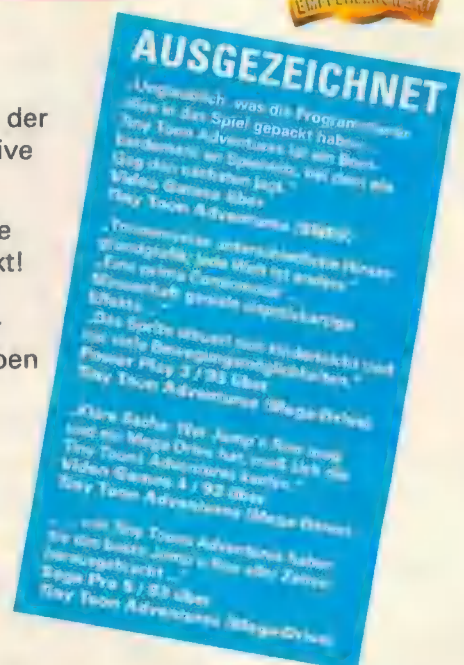
Das Geisterschloß

Screen SNES

In über 600.000 Videospielenkonsolen geht mit uns der obergeniiale Videospielepaß ab. Im Sega Mega Drive und Super NES jetzt für DM 99,-.

In feinsten Cartoon-Atmosphäre geht es durch jede Menge abwechslungsreiche Level. Grafisch perfekt! Witzig stark programmiert. Egal wie oft Ihr Eure Konsole mit uns anwerft. In jedem Level findet Ihr immer wieder etwas Neues. Langespielspaß ist eben besser als Langeweile.

Tiny Toon Adventures. Das Jump'n Run der Spitzenklasse. Die Nr. 1 von KONAMI gibt es natürlich auch für das NES und den Gameboy. Komm doch mal rüber. Ins nächste Karstadt-Haus.



**KONAMI®**  
 Superstarker Videospielepaß

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Sport gibt's für Nintendo und SEGA. KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon D-069 / 95 08 12-0, Telefax D-069 / 95 08 12-77  
 TINY TOONS ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company. LP © 1994 Nintendo SNES™, NES™, GAME BOY™,  
 the Nintendo Product Seals and other marks designed as „TM“ are Trademarks Nintendo. KONAMI is a registered trademark of KONAMI Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.



## So werten WIR

MEGA CD/  
MEGA DRIVE

SUPER  
NINTENDO

LYNX

GAME GEAR

MASTER  
SYSTEM

GAME BOY

NES

### Der Wertungskasten

System: Super Nintendo  
Spieletyp: Rollenspiel-  
Adventure, sportorientiert  
Hersteller: Sunsoft  
Testversion von: Flashpoint  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Streckenwahl,  
Highscore-Liste, Batterie  
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

90%

Musik:

70%

Soundeffekt:

50%

Spiel-  
spaß

**30%**

Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieltyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1 bis 3 ist leicht spielbar 4 bis 6 ist mittelschwer 7 bis 9 ist sehr schwer. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

Redaktionswertung



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic-Prädikat

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die

immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware - logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß**. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist - mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware.** Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Natürlich könnten wir noch weitere Informationen in den Wertungskasten aufnehmen, beispielsweise, wie viele MBit Speicher ein Modul hat. Wir meinen jedoch, daß die Qualität eines Spiels nicht unbedingt etwas mit dem Speicherbedarf zu tun hat. Übertreiben wollen wir's nicht...





**Jan**

"Mr. 1000 Volt". Radio- und Fernsehtechniker. Selten ohne technisches Gerät unterwegs.

## Die Redaktion und ihre Hits

Der absolute Hammer: "Lunar – The Silver Star" für's Mega CD. Die traurige Ehre des Titels "Flop des Monats" heimst das FreeWheel für Unbrauchbarkeit ein (S. 12).



**Frank**

"Mr. Mikro". War Rocksänger, spielt jetzt aber lieber Adventures. Supercoolfunkey!



**Hartmut**

"Admiral Snider". Ex-Legionär, steht auf Sport(spiele) und Simulatoren aller Art. Skol!



**Wolfgang**

Old Mc Pacman. War von Anfang an in der Szene mit dabei. Kennt weit über 1000 Titel.

### Top 10 April

1	NHL Hockey	Mega CD	91%
2	R-Type 3	Super Nintendo	90%
3	Wizardry 5	Super Nintendo	85%
4	PGA Euro Tour	Mega Drive	84%
5	Super Mario Land 3	Game Boy	83%
6	Lester, the Unlikely	Super Nintendo	82%
7	Metal Marines	Super Nintendo	82%
8	Kirby's Pinball Land	Game Boy	81%
9	Chuck Rock	Mega CD	80%
10	Lost Vikings	Mega Drive	80%



**Manni**

"Methusalix". Mit 40 unser Oldie. Lebt seine Philosophie: I'll sleep when I'm dead!



**Tet**

"Mr. Nippon". Vernascht ultraharte Japano-Rollenspiele wie Sushi zum Frühstück.



**Robert**

"Mr. Sumo". Einer der ersten, der Videospiele nach UK importierte. Kennt einfach alles und jeden.

Diesen Monat entfachte vor allem der Game Boy jede Menge Entzücken: Kirby's Pinball Land Wario Land oder Capcoms Mega Man 4. Ansonsten vergnügt sich Jan mit Dune II (MD) oder Battle Cars (SN), während Hartmut Lester the Unlikely ins Abenteuer schickt – wenn er nicht gerade selbst in R-Type 3 (SN) unterwegs ist. Wolfgang verteilt Backpfeifen in Art of Fighting II (Neo Geo) oder

füttert Karotten an Bugs Bunny (SN). Frank übt sich als Strategie in Genghis Khan 2 (MD) oder Metal Marines (SN) während es Manni hauptsächlich die Lost Vikings (MD) angetan haben. Derweil hat Tet mal eben Wizardry V (SN) und Goemon 2 (SN) durchgezockt. Ralf spielt übrigens zur Zeit überhaupt nichts, weil er sich beim Skifahren ordentlich die Gräten verbogen hat. Gute Besserung!





Bonga Bongal

## Chuck Rock

**G**egensätze ziehen sich an, heißt es. Als einen solchen könnte man das Neandertalerspiel auf dem modernen Silber-Datenträger schon bezeichnen. Spielerisch und grafisch hat sich im Vergleich zur Mega-Drive-Version nichts geändert. Auf der Suche nach der entführten Ophelia hopst Ihr durch steinzeitliche Levels und wehrt Euch gegen die anrückenden

Urviecher – freilich alle in Comic-Manier urkomisch gezeichnet und zuckersüß animiert. Per Fußtritt, Steinwurf aus "Bauch raus" tilgt Ihr die niedlichen Tierchen vom Bildschirm. Immer wieder stoßt Ihr auf gag-haltige Beförderungsmöglichkeiten wie das Krokodil-Schleuderbrett oder das verschnupfte Mammot (Ihr kommt wie "aus dem Rüssel geschossen" weiter). Euer



Nur die Levels wurden leicht verlängert, ansonsten gleicht Chuck Rock spielerisch der Konsolenversion

Grips ist gefragt, wenn's um das Erreichen von Bonus-haltigen Plattformen geht. Durch Mitschleppen und Stapeln von Felsbrocken löst Ihr so manches Rätsel. Um der CD gerecht zu werden, erwarten Euch längere Levels, besser instrumentierte Musik und ein schnuckeliger Vorspann.



super

Die Umsetzung auf Silberling ist an **Chuck Rock** schadlos vorübergegangen. Die Dehnung ist wohldosiert und läßt keine Langeweile aufkommen. Die Tricks und Taktiken, die schon auf dem Mega Drive und dem Super Nintendo zum Erfolg führten, sind für die Mega-CD-Version genauso anwendbar. Von der Spielbarkeit läßt sich nicht der geringste Unterschied zu den Konsolenversionen fin-

den – **Chuck Rock** macht mit der guten Steuerung und den witzigen Ideen tierisch Laune. Wer jedoch schon eine Version des ulkigen Bauchmuskelspektakels besitzt, kann sich die Anschaffung der CD sparen. *jb*

System: Mega CD  
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Virgin  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

77%

Musik:

80%

Soundeffekt:

65%

Spiel-spaß

80%

Redaktionswertung

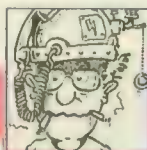
Audiovisuelles

## Power Factory

**A**us der Serie "Make Your Own Video" stammt auch **Power Factory**. Die Musikstücke, zu denen Ihr per Joypad-Kommando ein Musikvideo zusammenstückelt sind "Gonna Make You Sweat", "Here We Go, Let's Rock'n'Roll" und "Things, That Make You Go Hmmm...", alle drei von C&C Music Factory. Der Ablauf ist im Grunde genommen einfach. Wäh-

rend das Stück läuft, wechselt Ihr zwischen drei Auswahlfenstern, in denen Videosequenzen laufen, per Joypad-Kommando durch. Zur Kontrolle dient das "Master"-Fenster, in dem Euer persönliches Video währenddessen in Echtzeit abläuft. Bevor Ihr ans Werk geht, erhaltet Ihr noch einige Informationen, was Euer imaginärer Auftraggeber im Video am liebsten sehen

möchte. Wer sich mehr Zeit nehmen möchte, kann im "Edit Mode" sein Video mit Vor- und Zurückspulen in Feinarbeit zusammenbasteln, dann gibt's allerdings keine Bewertung von Clivelles und Cole (C&C).



gut

Gleich vorneweg: Man muß zwar nicht ein absoluter Fan von C&C Music Factory sein, wer eine generelle Abneigung gegen Dancefloor-Musik hat, kann auf diesen Teil von "Make Your Own Video" verzichten. Seid Ihr imstande, Euch die drei Stücke immer wieder anzuhören (mit Stereoanlagen-Anschluß kommt's freilich am besten), könnt Ihr sicher etliche vergnügte Stunden mit **Power Factory** verbringen. Die Editiermöglichkeiten sind aus-

gereift und fördern speziell im Edit-Modus die Kreativität. Sogar Wettbewerbe sind mit der Speicheroption möglich. Um die textorientierten Sequenzen zur rechten Zeit auszusuchen, solltet Ihr Englisch können. *jb*

System: Mega CD  
Spieletyp: Musikvideo-Editor

Hersteller: Sony  
Testversion von: Sony  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 4  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

72%

Musik:

78%

Soundeffekt:

78%

Spiel-spaß

68%

Redaktionswertung



Stellt Euer Talent als Videokünstler unter Beweis und entwerft Eure eigenen Videoclips!





**Vertriebs GmbH**

**bestellen: Tel: 089-073333, Fax: 30778876**  
**unsere Preise enthalten Transport und Nachnahme-**  
**kosten. Ab DM 200,- Bestellwert DM 10,- Portoentschiff**

10

[illegible]

e=engl.; d=dt; a=dt. Anleitung

**Liefer-/Zahlungsbedingungen**

Inland: Lieferung gegen Nachnahme oder  
 Vorauskasse per Eurocheck, Stamm-  
 buch gegen Rechnung, Transportkosten  
 Inland : keine; A/CH: nur Vorauskasse mit  
 Eurocheck, Transport DM 25,-

Druckfehler und Irrtum vorbehalten, Preis-  
 änderungen ohne Vorankündigung möglich

**A3 Vertriebs GmbH**  
Hohenzollernstr. 90  
80801 München  
Tel.: 089 / 307 33 33  
Fax: 089 / 30778876

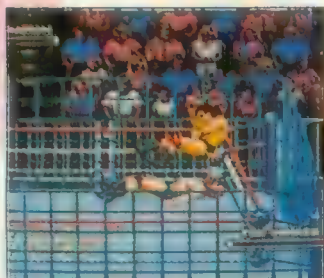


WWF hinter Gittern

## Rage In The Cage

Die Mega-CD-Umsetzung des fröhlichen "Laufstall-Wrestlings" fügt sich von der Konzeption in den Standard ein. Den Ring seht Ihr von der Seite, die berühmten Recken sind zahlreich und mit je einer Special-Move vertreten. Wie

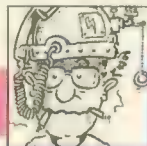
in den anderen WWF-Teilen, sind die ausführbaren Aktionen überwiegend von der augenblicklichen Situation abhängig. Als CD-Bonbon habt Ihr bei der Kämpferauswahl die Möglichkeit, Euch die Specials der Muskelmänner in ei-



Nichts Neues, aber eine gelungene Umsetzung: WWF-Fans kommen mit der CD voll auf ihre Kosten.



ner digitalisierten Filmsequenz anzuschauen. Um die umfangreichen Fähigkeiten der Wrestler richtig auszunutzen, unterstützt WWF *Rage In The Cage* das Sega-Sechs-Button-Joypad.



super

So umfangreich war die Kämpferauswahl noch bei keinem Wrestling-Spiel. Für jeden, der sich zu den WWF-Fans zählt, ist der favorisierte Held dabei. Allerdings hätte ich mir etwas sattere Soundeffekte während des Kampfes gewünscht. Die Steuerung ist prima ausgeklügelt und verpaßt dem CD-Wrestling eine tolle Spielbarkeit. In der "Cage"-Spielart den richtigen Moment für die Flucht über die Gitterstäbe zu erwischen, ist allerdings recht schwierig. Der Gegner hat da

weit weniger Probleme (Frustgefahr!). Im Vergleich zu *Steel Cage Challenge*, gibt's zwar nichts umwerfend neues, *Rage In The Cage* dürfte jedoch jeden Wrestling-Fan voll auf zufriedenstellen. *jb*

System: Mega CD  
Spieleart: Wrestling

Hersteller: Flying Edge  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: 3 Spielvarianten

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

75%

Musik:

40%

Soundeffekt:

82%

Spiel-  
spaß **79%**

Redaktionswertung

Absturzgefahr

## Cliffhanger

Mit einer weiteren Filmumsetzung des Klettermaxendramas werden nun alle Mega-CD-Besitzer beglückt. Stallone in seinem Element als Bergführer spielt die Hauptrolle in diesem schwindelerregenden Action-Drama. Eine skrupellose Terroristengruppe macht dem pensionierten "Rambo" das Leben zur Qual. Anfangs könnt Ihr nur zuschlagen,

treten oder springen. Habt Ihr einen Terroristen-Gegner mit gekonnten Hantkantenschlag in den Schnee beißen lassen, könnt Ihr seine Waffe benutzen. Im nächsten Abschnitt geht es die Steilwände hoch und das in gekonnter Spiderman-Manier. Dort erwarten ihn Scharfschützen mit einem Feuerhagel. Damit es nicht so eintönig wird, dürft Ihr in einer rasanten

3-D-Sequenz vor einer Lawine flüchten. Wer dabei zu langsam ist, darf die Schneehäuschen von unten ansehen oder warten, bis der Bernhardiner mit dem Fäßchen kommt.



na ja

Es ist zwar schön und gut, daß es 20 Minuten (dazu noch schlecht digitalisierte) Original-Filmsequenzen zu sehen gibt. Aber wer das Ganze ein- oder zweimal angeschaut hat, überspringt diese Einlagen dann schnell. Übrig bleibt ein lieblos gestaltetes Action-Spiel mit trister Grafik und schlecht animierten Gegner-Sprites. Was da geboten wird, fesselt nicht einmal den größten Stallone-Fan an den Bildschirm. Am besten hat mir noch der 3-D-Snowboarding-Level gefallen. Dort

geht es wenigstens rasant zur Sache und bringt ein kleines bißchen Abwechslung in die kahle Schneelandschaft. Ansonsten empfehle ich Euch, lieber den Film anzusehen. Da habt Ihr mehr davon, und es ist billiger. *ws*

System: Mega CD  
Spieleart: Action

Hersteller: Sony  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: II  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

52%

Musik:

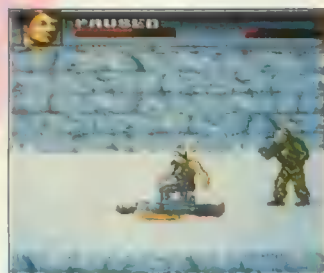
66%

Soundeffekt:

40%

Spiel-  
spaß **58%**

Redaktionswertung



Stallone in seinem Element, ohne Jacke, aber mit Hose! Rasante Einlage: Mit dem Snowboard geht's ab in Richtung Tal







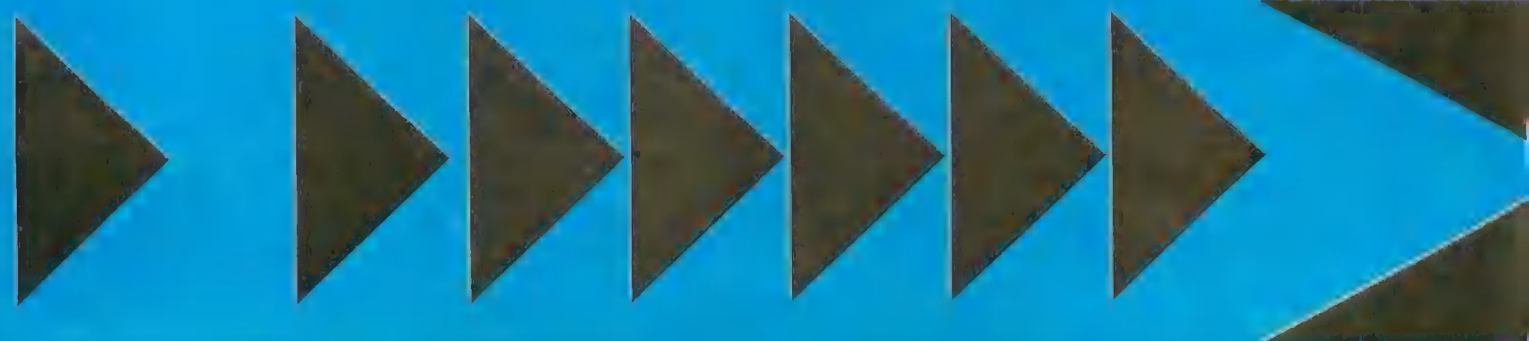
**GAME**

**EXPRESS**

**JETZT**

**GEHT'S**

**A ABER**







Noch einmal, digital

## NHL Hockey '94

**S**pielerisch hat sich bei der CD-Fassung von *NHL Hockey '94* nichts geändert. Es stehen die gleichen Mannschaften mit den gleichen Spielern zur Verfügung, dieselben Tricks funktionieren auch auf dem Mega-CD. Die Grafik wurde nicht im Geringsten verändert. Neu hinzugekommen sind ungefähr 500 MBit an digitalisierten Videoclips, die Glanzpunkte aus den

Spielen jedes Teams zeigen sowie ein ziemlich langer Vorspann mit für Mega-CD-Verhältnisse beeindruckender Digi-Action. Ron Barr, der amerikanische Sportkommentator, der anscheinend bei jedem EA-Sports-Titel dabei ist, stellt die Mannschaften vor jedem Spiel mit glasklarer Sprachausgabe vor. Die Sounds während des Spiels kommen ebenfalls von der CD, wobei



Am Spiel selbst hat sich nichts geändert. Das digitalisierende Intro sieht sehr beeindruckend aus.



einige der Geräuschkulissen eher an eine Uni-Mensa erinnern. Die individuelle Orgelmusik in jedem Stadion und die verschiedenen Soundeffekte klingen allerdings sehr realistisch. Spielstände könnt Ihr übrigens auch sichern und zwar im etwas zu kleinen Mega-CD-Speicher.



super

Nachdem ich die CD zum ersten Mal eingelegt hatte, war ich voll begeistert. Die digitalisierten Videoclips und speziell das Intro sind wirklich scharf. Wenn man das Drumherum erstmal gesehen hat, fragt man sich, ob man die CD-Version wirklich braucht. Wenn Ihr zwischen den vielen Menüpunkten herumspringt, wird des öfteren nachgeladen, was beim Mega-CD leider seine Zeit

dauert. Ein weiterer Nachteil wegen dem sehr kleinen Speicher des Mega-CDs. Um es einfach zu formulieren: Wenn Ihr die Modul-Version von *NHL Hockey '94* bereits besitzt, gibt es keinen Grund, die CD zu kaufen. **12**

System: Mega CD  
Spieletyp: Eishockey-Simulation  
Hersteller: Electronic Arts  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1 bis 4  
Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

72%

Musik:

61%

Soundeffekt:

74%

Spiel-spaß

**91%**

Redaktionswertung

Interaktiv-Sport

## NFL's Greatest

**I**n dieser Football-Simulation stehen Euch zwei Teams der Superlative zur Auswahl: Die San Francisco 49ers und die Dallas Cowboys. Nachdem Ihr im Optionsmenü Spieleranzahl (1 oder 2 Spieler), Mannschaft und deren Quarterbacks ausgewählt habt, findet Ihr Euch mitten auf einem leeren Pixel-Spielfeld mit zwei Anzeigetafeln wieder. Habt Ihr Eure

Spielzüge (entweder für die Angriffs- oder die Verteidigungsmannschaft) eingegeben, schaltet sich ein kleiner Bildschirm ein, der Euch den weiteren Verlauf als reale Digi-Fernsehaufzeichnung (wahlweise verkleinert auf einer Anzeigetafel, als Vollbild oder beides abwechselnd) aus früheren 49ers-Cowboys-Begegnungen zeigt. Die dazugehörigen Kom-

mentare des Sprechers (in Englisch) vermitteln den Eindruck einer Sport-Live-Übertragung. Als Zusatz gibt's Optionen wie Zeitlupendarstellung, Spielstatistik, Spielerdatenbank oder Szenarios, in denen Ihr die zehn spannendsten Begegnungen der beiden Mannschaften nachspielen könnt.



na ja

Eigentlich ist *NFL's Greatest: San Francisco VS Dallas* kein Sportspiel im herkömmlichen Sinn. Ähnlich wie bei Strategiespielen, kann man sich getrost zurücklehnen und zuschauen, wenn man die Spielzüge eingegeben hat. Das meiste steuert der Computer mehr oder weniger zufallsmäßig (das System scheint nicht ausgereift zu sein), und nach einer halben Stunde ist auch das Film-

archiv erschöpft. Zu wenige Spielzüge, keine Möglichkeit, einzelne Spieler zu steuern und schlechte Bildqualität (vor allem bei Vollbild) degradieren diese Interaktiv-Simulation zu einem mittelmäßigen Bilderlexikon. **16**

System: Mega CD  
Spieletyp: Football-Simulation  
Hersteller: Sega  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Speicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

40%

Musik:

35%

Soundeffekt:

80%

Spiel-spaß

**45%**



Redaktionswertung



Auf dem Spielfeld ist nichts los. Der Spielplan und die Bewegungen der Spieler werden in der oberen Bildschirmfläche gezeigt.





# GAME EXPRESS

## MEGA DRIVE

Dragons Revenge	demnä. erhältlich
Landstalker dt	demnä. erhältlich
Aladdin dt/us	109.-/99.-
Battletoads us	79.-
Battletoads vs. Double Dragon us	109.-
Bubsy dt	99.-
CD Batman Returns dt	99.-
CD Cliffhanger us	109.-
CD Dracula us	109.-
CD Dragons Lair us	119.-
CD Dune dt	99.-
CD Ecco the Dolphin dt/us	89.-
CD Final Fight dt/us	89.-
CD Ground Zero Texas us	129.-
CD Indiana Jones dt	109.-
CD Jaguar XJ-220 dt	89.-
CD Jurassic Park us	109.-
CD Lethal Enforcement us/dt	129.-/149.-
CD Lunar the Silverstar us	99.-
CD Microcosm us	129.-
CD Monkey Island us	99.-
CD Mortal Kombat dt	99.-
CD Nighttrap us	109.-
CD NHL 94 us	119.-
CD Prince of Persia dt/us	89.-/79.-
CD Prize Fighter dt	109.-
CD Puggsy us	109.-
CD Robo Aleste dt/us	99.-/89.-
CD Silphied dt/us	89.-/99.-
CD Son of Chuck Rock II us	99.-
CD Sonic dt	89.-
CD Spiderman vs Kingpin us	109.-
CD Terminator dt	109.-
CD Thunderhawk dt/us	99.-
CD Time Gal us/dt	89.-
CD WWF Steel Cage us	99.-
Carmen San Diego us	49.-
Champions W. Class Soccer dt	99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-

Cool Spot dt	99.-
Cosmic Spacehead us	99.-
Desert Strike us	79.-
Dragons Revenge dt	99.-
Eternal Champions us/dt	119.-/129.-
F-15 Strike Eagle II dt	109.-
F-117 Night Storm us/dt	109.-/119.-
FIFA International Soccer dt	99.-
Fatal Fury dt	109.-
Firemustang jp	49.-
Flashback dt	109.-
Formula One dt/us	119.-/109.-
Gaiques us	39.-
Gain Ground dt	49.-
Gauntlet IV us/dt	99.-
General Chaos dt	109.-
Global Gladiators dt	99.-
G-Loc jp	49.-
Golden Axe III jp	89.-
Grand Slam Tennis dt	39.-
Gunstar Heroes dt/jp	99.-/79.-
Hardball 3 us	99.-
Haunting dt/us	119.-/99.-
Incredible Crash Dummies us	89.-
Jewel Master us	39.-
John Madden 93 us	69.-
John Madden W4 dt/us	119.-/109.-
Jungle Strike dt/us	109.-/99.-
Jurassic Park us	109.-
King of Monsters dt	59.-
Landstalker us/dt	109.-/119.-
Lemmings dt	39.-
Lethal Enforcers dt/us	139.-/149.-
Lost Vikings us	99.-
Lotus Turbo Challenge 2 dt	109.-
Marble Madness dt	39.-
Micro Machines dt	89.-
Mig-29 dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	109.-/99.-
Mutant League Football us	89.-
NBA Jam dt	119.-
NFL Football us	99.-
NHL-Hockey 94 dt	109.-
NHLPA Hockey 93 dt/us	89.-/69.-
Nigel Mansell's Racing us	109.-

Off Road dt	89.-
Pirates us	109.-
Pro. Striker Soccer Limited Ed.	139.-
Rampart us	59.-
Ranger X us	89.-
Ren & Stimpy Show dt	79.-
Road Rash II dt/us	99.-/89.-
Robocop dt	99.-
Robocop vs Terminator us	109.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-
Rolling Thunder III	99.-
Role to the Rescue dt	49.-
Royale Rumble dt/us	109.-
Sensible Soccer dt	99.-
Shining Force dt/us	119.-/109.-
Shinobi II us/jp	99.-/79.-
Side Pocket jp	79.-
Sonic II dt	89.-
Sonic III dt/us/jp	129.-/119.-
Sonic Spinball dt	99.-
Spiderman X-Man us	89.-
Splatterhouse 3 us	119.-
Streetfighter II Turbo dt/jp-Pal	129.-/99.-
Streets of Rage II dt	89.-
Strider II dt	59.-
Summer Challenge dt	99.-
Sunset Riders dt	89.-
Superman dt	49.-
T2 The Arcade us	79.-
Tazmania dt	39.-
TMNT Teenage M. Turtles dt	99.-
Technoclash dt/us	99.-/79.-
Tecmo Bowl us	119.-
Tiny Toons dt	89.-
Toe Jam & Earl 2 us/dt	99.-/109.-
Treasure Island (McDonalds) jp	79.-
Turtles Tournament Fighters dt	119.-
Two Tribes Populous II dt	99.-
Ultimate Quix us	39.-
Ultimate Soccer dt	89.-
Virtual Racing dt LIMITED	259.-
WWF Royal Rumble dt/us	119.-/109.-
Wimbledon dt	89.-
Winter Olympics dt	99.-

World of Illusion dt	89.-
X-Men dt/us	99.-/89.-
Xenon 2 dt	39.-
Yamato Tarkenton Neigh. us	99.-
Yamato Adapter SEGA/EA	49.-/59.-
6-Button Pad Dauerfeuer MD us	39.-
6-Button Pad MD dt	39.-
Action Replay Pro MD dt	89.-
CD-Rom II inkl. Road Avenger dt	539.-
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
CDX Converter dt	99.-
Capcom Powerstick MD us	129.-
Hyperbeam Pads Infrarot jp	89.-
Japan Converter jp	19.-
Megadrive II/2Pads/Sonic2	279.-
Megadrive II Aladdin Set	285.-
Megadrive II Grundgerät dt	199.-
NTSC Converter 60Hz us SEGA	39.-
RGB Kabel MD 1 und 2	29.-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	59.-

## 3DO

Another World	demnä. erhältlich
John Madden	demnä. erhältlich
World Builders	demnä. erhältlich
Animals	109.-
Battlechess	119.-
Dragons Lair	119.-
Monster Manor	119.-
Lemmings	119.-
Mad Dog McGree	119.-
Night Trap	119.-
Stellar 7	119.-
Total Eclipse	119.-
3DO us/2 CD/220V	1399.-
Umbau RGB/220V taugl.	199.-
Umbau 220V	79.-

**Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen!**

## SUPER NES

Young Merlin	demnä. erhältlich
Equinox	demnä. erhältlich
Pole Position	demnä. erhältlich
Jungle Strike	demnä. erhältlich
Skyblazer	demnä. erhältlich
7th Saga us	129.-
Actraiser II us	119.-
Aladdin dt/us	119.-/129.-
Aquatic Games us	89.-
Art of Fighting us/dt	129.-
Asterix dt	99.-
BOB dt/us	109.-
Back to the Future jp	59.-
Batman us/jp	59.-/49.-
Battleship us/dt	119.-/129.-
Beethoven us	119.-
Blues Brothers us/jp	79.-/59.-
Boxing Legends us	119.-
Brett Hull Hockey us	129.-
Bubsy dt/us	109.-/89.-
Bugs Bunny dt	129.-
Champions World Class Soccer	109.-
Clay Fighter	129.-
Cliffhanger dt	109.-
Combatribes us	49.-
Cool Spot us	119.-
Cool World	49.-
Crash Dummies us	119.-
Cybernator dt	119.-
Darius Force II jp	99.-
Dennis us	99.-
Doomsday Warrior us	49.-
Dracula dt/us	119.-
E.V.O. Evolution us	109.-
Edono Kiba jp	29.-

Empire Strikes Back dt/us	119.-/139.-
F-1 Hero jp	39.-
F-15 Strike Eagle us	119.-
F-Zero dt/us	59.-/69.-
Fatal Fury us	99.-
Fatal Fury II jp	169.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight us	69.-
Final Fight II us	119.-
Final Stretch jp	159.-
First Samurai us	99.-
Flashback dt	119.-
GP-1 Motorcycle jp/dt	99.-/109.-
Goof Troop us/dt	99.-/119.-
Inspektor Gadget us	119.-
John Madden 94 us/dt	119.-/129.-
Jurassic Park dt	119.-
King Arthur's World dt	99.-
Lamborghini us	109.-
Last Action Hero dt	109.-
Lawnmowerman us	109.-
Lester us	109.-
Lethal Enforcers us	159.-
Lock On us	99.-
Lost Vikings us	109.-
Lufia us	129.-
Magic Johnsons Slam Dunk jp	69.-
Mario Allstars dt/jp	89.-/79.-
Mario's Time Machine us	119.-
Mechwarrior dt	129.-
Mega Man X dt/us	109.-/129.-
Metal Marine us	139.-
Mortal Kombat dt/us	119.-/109.-
Mystical Quest dt	119.-
Mystical Quest us/dt	79.-
NBA Showdown us	129.-
NHLPA 93 us	79.-
NHLPA 94 Hockey SNES us	119.-
Nigel Mansell us/dt	109.-/119.-
Pac Attack us/dt	99.-/119.-
Paladins Quest us	119.-
Parodius dt	99.-

Pink Panther us	109.-
Player Manger eng	69.-
Plok dt	89.-
Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-
Pop'n Twinbee jp	89.-
Ren & Stimpy Show us	119.-
Riddick Bowe Boxing us	119.-
RoboCop vs. Terminator us	119.-
Rock'n Roll Racing us	109.-
Rocky Ralent us	109.-
Royal Rumble us	129.-
Run Saber us	119.-
Rushing Beat 1 jp	59.-
Rushing Beat 3 jp	159.-
Secret of Mana us	129.-
Sensible Soccer dt	129.-
Shadow Run dt/us	119.-
Side Pocket us	109.-
Sonic Wings jp	129.-
Space Ace dt	109.-
Stanley Cup Hockey us	109.-
Star Wing dt/us	109.-/99.-
Streetfighter Turbo dt/us	129.-/119.-
Striker us/jp/dt	99.-/89.-/119.-
Stunt Race FX-Trax	109.-
Sunset Riders us/dt	109.-/129.-
Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-
Super Back to the Future jp	39.-
Super Battletoads us	79.-
Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-
Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-
Super Formation Soccer jp	109.-
Super Hockey dt	109.-
Super Offroad the Baja us	89.-
Super Pinball B.T.Mask jp	159.-
Super R-Type III jp	169.-
Super Turrican dt	119.-
Super Slapshot us	79.-
T2 - The Arcade Game dt	119.-
Tazmania us	69.-
Tecmo NBA Basketball us	119.-
Terminator us	59.-

Terminator 2 dt/us	129.-/99.-
Tetris II / III jp	139.-
Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-
Tony Meolas Soccer us	119.-
Top Gear us/dt	109.-/129.-
Total Carnage us/dt	119.-/129.-
Tuff & Nuff us	99.-
Turtles Tournament Fighters dt	129.-
Utopia us	109.-
Vegas Stakes us	99.-
Winter Olympics us/dt	129.-/125.-
Wordtris us	49.-
World Heroes us/dt	129.-/139.-
Young Merlin dt	139.-
Zombies Ate My Neighbours dt/us	119.-/119.-
Zool us	119.-
4-Spieler Adapter SNES	59.-
60Hz Adapter NTSC SNES dt	39.-
ASCII Pad us	49.-
Action Replay II 50/60 Hz	109.-
Dual Remote Pad us	109.-
GameMago 50/60Hz	99.-
PAL Booster jp	39.-/29.-
RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
SNES Power Station dt	199.-
SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Super 8 Joypad SNES dt/us	29.-
Universal Adapter Starfox taugl. us	29.-
Verlängerungskabel jp	19.-
Umbau: SNES 50/60 Hz	79.-

## JAGUAR

Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599.-
Galaxy	109.-
Raiden	119.-
Dino Dudes	119.-

**Tel. 089/54 38 088**

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr - FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

**AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE**

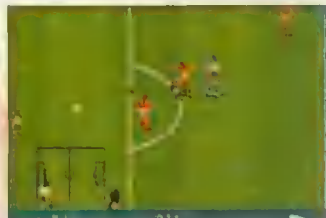
Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.

Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch - Auch Ladenverkauf!

Händleranfragen erwünscht - Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



## John Barnes



Raum für komplexe Spielzüge

Viel Raum und eine recht luftige Perspektive bietet die britische Fußball-Simulation *John Barnes European Football* des Spieledesigners Buzz. Wie in den bekannten American-Football-Simulationen lassen sich komplette Spielzüge abrufen: komplexe Freistoßvarianten, Abwehrmauern etc. Kontrolliert wird alternativ das Fußballidol John Barnes oder der Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Im Turnier wird zwischen acht Mannschaften der Europameister ermittelt. Dabei ist das Wetter sowie die Spieldauer- und -geschwindigkeit

regulierbar. Toll: Bei Kopfbällen folgt der Kopf dem Ball; interessante Szenen lassen sich wiederholen. Spaß macht auch das Elfmeterduell – entweder gegen den Rechner oder einen Freund. *mn*

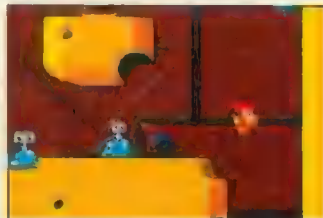
**System:** CD<sup>32</sup>  
**Spieleart:** Fußball-Simulation  
**Hersteller:** Krisalis  
**Testversion von:** Galaxy  
**Anzahl der Spieler:** 1-2  
**Features:** Kopfball, Elfmeterduell  
**Schwierigkeitsgrad:** 5  
**Preis:** ca. 70 Mark

**Grafik:**  
 71%  
**Musik:**  
 23%  
**Soundeffekt:**  
 45%

**Spiel-spaß** **70%**

Redaktionswertung

## Alfred Chicken



Kräht der Gockel auf dem Mist...

Der Eierklaus geht um! Wurden doch tatsächlich Billy und seine Brüder von einer feindlichen Hühnerfarm frisch aus dem Nest geraubt. Und die bitterbösen Meka-Chickens wollen Alfreds hoffnungsvollen Nachwuchs in schrecklichen Clone-Experimenten verheizen. Die Umsetzung des betagten Jump'n'Run-Abenteuers für das CD<sup>32</sup> vermischt zündende Ideen und Eigenständigkeit. Sämtliche Spielelemente haben wir schon interessanter und besser realisiert gesehen. Die Grafik ist bieder und erreicht gerade C-64-

Standard. Trotz reichlich eingestreuter Rätsel wie versteckte Geheimkammern, solide Wände, durch die man gehen kann sowie unsichtbare Sprungfedern ist das Hühnerklein nicht zeitgemäß. *mn*

**System:** CD<sup>32</sup>  
**Spieleart:** Jump'n'Run  
**Hersteller:** Mindscape  
**Testversion von:** Galaxy  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Features:** Highscore  
**Schwierigkeitsgrad:** 4  
**Preis:** ca. 70 Mark

**Grafik:**  
 44%  
**Musik:**  
 31%  
**Soundeffekt:**  
 22%

**Spiel-spaß** **53%**

Redaktionswertung

## Arabian Nights



Achtung: Schlangenbeschwörer

Pünktlich zur Orientflutwelle setzt auch Krisalis arabische Akzente. Ihr startet in einer mißlichen Situation – im Knast des Sultans. Als zweiter Assistent des Obergärtners seid Ihr Zeuge, wie ein Dämon die schöne Prinzessin Leila entführt. Natürlich gibt man Euch die Schuld und Ihr landet lebenslanglich im Kerker. Es gilt nun der Haft zu entfliehen und die mißhandelte Leila zu befreien. Sucht auch Beweise für Eure Unschuld, meistert den Ritt auf dem "Fliegenden Teppich" und besteht das Abenteuer im "Grubenwagen"

sowie andere orientalische Herausforderungen. Brauchbare Gegenstände werden im Inventory gesammelt und im rechten Moment eingesetzt. Dennoch: eher mittelmäßig, ohne Höhepunkte. *mn*

**System:** CD<sup>32</sup>  
**Spieleart:** Rollenspiel  
**Hersteller:** Krisalis Software  
**Testversion von:** Galaxy  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Features:** Inventar  
**Schwierigkeitsgrad:** 6  
**Preis:** ca. 70 Mark

**Grafik:**  
 63%  
**Musik:**  
 58%  
**Soundeffekt:**  
 52%

**Spiel-spaß** **64%**

Redaktionswertung

## Nigel Mansell



Pool-Position für Nigel Mansell

Jedem Rennsportfan ist Pistenaltmeister Nigel Mansell ein Begriff. Super-Nintendo-Besitzer haben vielleicht sogar schon einige Runden unter der Führung des Profis gedreht. Hier liegt nämlich das Besondere: Der Meister gibt im Übungsmodus höchstpersönlich Tips zu den einzelnen Strecken. Während Ihr auf dem Super Nintendo Eurem Fahrlehrer hinterhereiert, folgt Ihr in der CD<sup>32</sup>-Umsetzung einer gestrichelten Idealinie. Vom Spielgefühl her siedelt sich *Nigel Mansell* im Mittelfeld an. Die Lenkung ist schwergängig, die Geschwindigkeit wird schlecht ver-

mittelt und von den Soundeffekten her wird trotz CD auf Sparflamme gekocht. Grafik und Umfeld (Menüs, Werkstatt, etc.) sind gelungen. Die Klasse der Super-Nintendo-Version wird nicht erreicht. *jb*

**System:** CD<sup>32</sup>  
**Spieleart:** Rennspiel  
**Hersteller:** Gremlin  
**Testversion von:** Traumfabrik  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Features:** Speicheroption  
**Schwierigkeitsgrad:** 5 bis 8  
**Preis:** ca. 120 Mark


**Grafik:**  
 69%  
**Musik:**  
 74%  
**Soundeffekt:**  
 32%

**Spiel-spaß** **70%**

Redaktionswertung



# MAILMANIA



## Flop des Monats

**W**ie wär's, wenn Ihr in Eurem Magazin die Rubrik "Flop des Monats" einrichten würdet? Dort könntet Ihr die schlimmsten, stinkigsten, häßlichsten, dümmsten und miesesten Spiele abhandeln.

Boris Krebs, Mülheim/Ruhr

Die Idee ist gar nicht so übel. Mal sehen, wo im Heft wir ein Plätzchen für Absteiger freibaggern können. Allerdings machen wir dann gleich Nägel mit Köpfen: Wir werden uns nämlich nicht nur auf miese Spiele beschränken. Was in der Videospielszene an Schoten abgeht, paßt eigentlich auf keine Kuhhaut: irre Leserbriefe, abgedrehte Marketingaktionen, toll übersetzte Spielanleitungen, etc.

## Eure Meinung

**I**ch finde auch, daß das 3DO im Moment noch den breiten Markt verfehlt. Wie soll ich mir als Schüler eine Konsole leisten können, die weit über 1000 Mark kostet? Die 500 Trommelstücke für den Jaguar wären schon wirklich das Äußerste, was ich bezahlen könnte

Reinhold Ang, Dortmund

**E**s ist doch Wahnsinn, für eine Konsole 1700 Mark zu verlangen. Dafür bekomme ich ja ein Neo Geo mit drei Spielen! Auch wenn das 3DO der SNK-Konsole überlegen ist, der angestrebte Endverbraucherpreis von 1200 Mark für die offizielle Version des 3DO ist immer noch viel zu hoch.

Olaf Kibling, Kiel

Einige Leser scheinen bei uns das absolute Anti-Classic (die "Power-Gurke") zu vermissen. Andere haben sich ihre eigenen Gedanken zum finanziellen Thema "Neue Konsolen" gemacht. Außerdem haben unsere ehrenamtlichen Fehlerteufel-Jäger wieder ihren messerscharfen Blick unbarmherzig durchs Heft streifen lassen und glatt wieder einen bösen Lapsus entdeckt.

**D**a saß ich nun. Ein altes, verstaubtes NES, ein Game Boy mit zerkratzter Mattscheibe und der ganze Stolz: das gute Super Nintendo. Und siehe da, das Super Nintendo vermehrte sich. Bald war da eine große Schar an Nachwuchs, einige wurden erwachsen und wechselten den Besitzer. So lebte ich zwei Jahre glücklich und zufrieden. Ab und zu ärgerte ich Mega-Drive-Besitzer mit technischen Fähigkeiten, die nur Super-Nintendo-Besitzer kannten und freute mich an sehr guten Spielen. Es war eine schöne Zeit. Doch dann, eines Tages, beim Lesen der VIDEO GAMES, traf es mich wie ein Blitz – da hallte es doch aus allen Ecken: "3DO, Jaguar, CD!". Und es kamen immer mehr neue Systeme, alle besser als das Super Nintendo. Ein kleiner Trost blieb mir jedoch: Project Reality. Nun muß ich lange, lange warten und neidisch auf Konkurrenzprodukte schielen.

Jeder, der an die Anschaffung einer neuen Konsole denkt, sollte lieber abwarten (lohnt sich bestimmt). Super

Nintendo, Mega Drive und Co. gehören noch lange nicht zu alten Eisen. Im Gegenteil, die 16-Bit-Systeme werden noch auf Jahre hinaus die meistverkauften Konsolen sein und auch mit guter Software versorgt werden. Die Zeit für bessere Systeme scheint noch nicht ganz reif.

Daniel Jahnke, Ludwigslust

**I**ch finde es sehr negativ, daß vor allem in letzter Zeit die Entwicklung viel zu schnell voranschreitet. Ich besitze mit einem Super Nintendo, einem Mega Drive (mit CD), einem NES und einem Game Boy einen, meiner Meinung nach, guten Hardware-Fuhrpark. Habe ich mehrere tausend Mark in Videospiele gesteckt, nur um zu erfahren, daß in spätestens zwei Jahren alles wieder von vorne losgeht?

Oliver Hasenkopf, Wien

**I**ch finde es sehr gut, daß Ihr so viel über die neuen Konsolen schreibt, aber ein paar Fragen habe ich da doch noch: Warum gebt Ihr für die schon getesteten Spiele keine Prozentwertungen? Klar, die Bespre-

chungen der Spiele finden in der Warzone statt, aber, wenn Ihr das Zeug gespielt habt, könnt Ihr doch eine echte Wertung abgeben, oder?

Max Strepel, Marburg

Wirklich beruhigend, daß wir mit unseren angeblich "konservativen" Argumenten keineswegs alleine dastehen! Wie Daniel richtig bemerkt: Die 16-Bit-Systeme sind noch längst nicht tot. Wir werden uns nach wie vor mit aller Liebe den gängigen Systemen widmen. Die neuen Konsolen werden erst dann in die Teststrecke aufgenommen, wenn sie auch offiziell in Deutschland zu haben sind. Es ist ja verständlich, daß ein so großes Interesse an 3DO, Jaguar etc. besteht, aber unsere aktuellen Infos reichen derzeit völlig aus, um abzuschätzen, was abgeht. Wir sind sicher, die meisten von Euch wären ziemlich sauer, wenn wir statt der 16-Bit-Spieletests plötzlich lang und breit Infos über Importgeräte drucken würden, die sich derzeit niemand leisten kann, und für die es noch nicht genügend gute Spiele gibt. So wie wir's jetzt machen, seid Ihr zwar stets über alles informiert, aber am besten über die aktuelle Szene...

## WWF - WCW

**A**ls ich Eure Game-Boy-Tests durchblätterte, blieb mir doch fast die Luft weg. Als passionierter Wrestling-Fan stolperte ich sofort über den WCW-Test. Auf den beiden Bildern waren WWF-Stars zu sehen. Sind die Jungs zum anderen Verein übergelaufen? Fritz Gerber, Herne

Oh, äh, nun ja, also was sollen wir sagen: Natürlich gehören Yokozuna, Bret, Hart und Hulk Hogan nicht zur WCW-Gruppe. Im Eifer des Gefechts hat unser Tester anscheinend beim Bildermachen zum



falschen Modul gegriffen. Die Screenshots stammen von Acclams *King of the Ring* (Test in Ausgabe 12/93). Ich hoffe, Ihr übt (wie auch FCI und Acclaim) Nachsicht.

## Im Ernst

**Ich hätte drei Sega-Fragen: Wie lange hält ein Mega Drive in der Mikrowelle aus?**

**Wofür ist das schwarze Ding mit den Knöpfen, das am Mega Drive dranhängt und wozu dient die Öffnung an der Oberseite der Konsole? Ich habe versucht, das schwarze Teil dort hineinzubekommen, aber auch nach einigen zarten Hammerschlägen blieb der Bildschirm schwarz. Ist das Mega Drive kaputt?**

**Warum ist Sonic blau?**

Joachim Beilstein, Breitenbach

Erstens: Lange. Fragt sich nur, wie lange Du den Brandgeruch erträgst. Zweitens: Das ist der Anker. Mit dem schwarzen Ding verknüpft man das Mega Drive am Tisch, damit es nicht wegschwimmt. Wenn Du einen schwarzen Bildschirm besitzt, empfehlen wir Dir die Anschaffung eines Farbmonitors. Drittens: Sonic ist nicht blau, Sprinter sind Antialkoholiker!

## Lernt Guybrush deutsch?

**In Ausgabe 1/94 habt Ihr geschrieben, daß Secret of Monkey Island nicht in Deutsch geben wird. Deshalb habe ich mir die US-Version gekauft. Etwas später entdeckte ich in derselben Ausgabe eine Anzeige, in der "Monkey Island CD (DT)" angeboten wurde. Wer lügt denn nun, Ihr oder der Händler? Wird es vielleicht**

**Monkey Island 2 Le Chucks Revenge demnächst fürs Mega CD (und in Deutsch) geben?**

Christian Theibinger, Olsbrücken

**Ich habe gelesen, daß man für Secret of Monkey Island auf dem Mega CD sehr gute Englischkenntnisse braucht. Da ich ein großer Monkey Island-Fan bin und mein Englisch nicht gerade das Beste ist, würde ich gern, ob sich inzwischen eine deutschsprachige Version am Horizont abzeichnet.**

Michael Greve, Cramlingen

Vermutlich hat der von Christian angesprochene Händler etwas vorschnell gehandelt. Der Gedankengang dabei ist nachvollziehbar. Immerhin existiert die deutsche Übersetzung von *Monkey Island* bereits – jedoch nur für die Computerversionen. Da die Händler ihre Anzeigen schon recht früh abliefern müssen, kommt es öfters vor, daß in einer Anzeige etwas an-

gekündigt wird, was dann doch erst später oder gar nicht erscheint. The *Secret Of Monkey Island* fürs Mega CD kommt von JVC. In Amerika eine englischsprachige Version herauszubringen, ist für den Hersteller kein Problem. Leider hat JVC jedoch noch keine Sega-Lizenz für Deutschland. Deshalb lohnt es sich für JVC nicht, ein deutsches *Secret Of Monkey Island* zu produzieren, das nur über Import-Kanäle bei uns ankommt. Offiziell darf JVC es in Deutschland eben nicht verkaufen. Falls es doch zu einem Deal zwischen JVC und Sega Deutschland kommt, könnte es durchaus sein, daß es irgendwann *Secret Of Monkey Island* in Deutsch geben wird. Die Texte zu ersetzen, ist ja ein vergleichsweise mickriger Entwicklungsaufwand. Momentan ist ein solches Abkommen jedoch noch nicht in Sicht. Der zweite Teil der Guybrush-Saga ist noch nicht einmal in Englisch geplant. Als nächstes kommt erst mal *Indiana Jones: The Fate Of Atlantis* von JVC für Euer Mega CD

# ZAPP

G.A.M.E.S

ROCHUSSTRASSE 11  
55116 MAINZ  
Tel. 0 61 31/23 04 92  
Fax 0 61 31/23 04 93

OFFENBACHER LANDSTR. 416-418  
60599 FRANKFURT  
Tel. 0 69/65 24 35  
Fax 0 69/65 27 94

# ZAPP

G.A.M.E.S



**BEST GAMES IN TOWN**  
**WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAME BOY, PC, CD-ROM**

**Laden und Versand**

JETZT  
AUCH IN  
FRANKFURT-  
OBERRAD

### SUPER NES:

ART OF FIGHTING	149,-
CLAYFIGHTER	149,-
TURTLES TOURNAMENT	149,-
MECHWARRIOR DT.	149,-
JIM POWER	139,-
SOLDIERS OF FORTUNE	149,-
FLASHBACK DT.	129,-
SKYBLAZER	139,-
ACTRAISER 2	139,-
EQUINOX	139,-
YOUNG MERLIN	149,-
R-TYPE 2	149,-
MEGAMAN X	149,-
METAL MARINES	169,-
MR. NUTZ	139,-
STANLEY CUP	129,-
BRETT HALL	139,-
NHL 94	139,-
MADDEN 94	139,-
NBA SHOWDOWN	149,-
SECRET OF MANA	149,-

### SUPER BATTLETANK 2

LUFIA	149,-
SENSIBLE SOCCER	139,-
GOOF TROOP	129,-
F X TRAX	149,-
MYSTICAL NINJA 2	179,-
FEDA (SHINING FORCE)	189,-
WW2 SIM inkl. dt. Anl.	179,-
u.v.m.	

### MEGA DRIVE:

DSCHUNGELEBUCH	129,-
ROBOCOP VS	
TERMINATOR	139,-
ETERNAL CHAMPIONS	149,-
TOEJAM & EARL	129,-
MC DONALDS LAND	129,-
DR. ROBOTNIK	119,-
DRAGONS RAVENGE	119,-
SOLDIERS OF FORTUNE	139,-
SONIC 3	149,-
SENSIBLE SOCCER	119,-

FIFA SOCCER	129,-
PELE SOCCER	139,-
JAMES POND 3	119,-
ZOOL	129,-
LANDSTALKER DT.	139,-
AMC inkl. dt. Anl.	189,-
VIRTUAL RACING	199,-
PHANTASIE STAR 4 (jap)	149,-
LONG RAISER 2 16 MBit (jap)	149,-
ART OF FIGHTING (jap)	149,-

### MAMA EDI

SILPHEED DT.	99,-
WONDERDOG DT.	119,-
SONIC DT.	99,-
JURASSIC PARK	139,-
TERMINATOR	129,-
STELLAR 7	129,-
RAGE IN THE CAGE	119,-
LUNAR THE SILVER STAR	129,-
PRIZE FIGHTER	149,-
GROUND ZERO	149,-

DOUBLE SWITCH	139,-
OUT OF THIS	
WORLD 1 & 2	139,-
THIRD WORLD WAR	149,-
DUNE	129,-
RISE OF THE DRAGON	139,-
MICROCOSM	139,-

### TURBO DUO:

CASTLEVANIA	159,-
SUPER DARIUS 2	139,-
BOMBERMAN 94	129,-
BEYOND	
SHADOWGATE	129,-
u.v.m.	

### NEO GEO:

GOLD PACK PAL	1099,-
GOLD PACK RGB	1099,-
GOLD PACK	
inkl. NEUESTE TITEL	1179,-
SAMURAI SHODOWN	399,-
FATAL FURY SPECIAL	399,-

MIRICAL ADVENTURE	399,-
ART OF FIGHTING 2	
180 MEGS (I)	419,-
u.v.m.	

### REAL I D

GRUNDGERÄT NTSC	1699,-
GRUNDGERÄT PAL	
o. RGB	
AB FEB. 94 LIEFERBAR.	
WIR GEWÄHREN 6 MONATE	
GARANTIE AUF DIESE GERÄTE.	
DRAGONS LAIR	139,-
MONSTER MANOR	139,-
NIGHT TRAP	139,-
TOTAL ECLIPSE	139,-
SHOCK WAVE	139,-
SUPER WING	
COMMANDER	139,-
SHADOW CASTER	139,-

WEITERE TITEL ERFRAGEN!

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung. Wenn ein Spiel nichts taugt, dann sagen wir das auch.



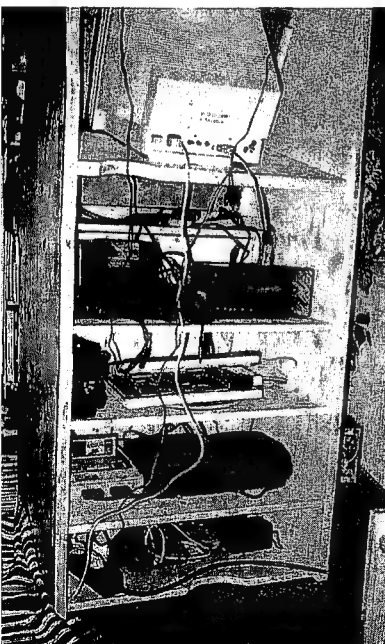
## Arcade-mäßig

Vor jeder ausgiebigen Zockerrunde muß man umständlich umstecken, den Opa vom Sofa jagen, ect... Durch unzählige Spielhallenbesuche wurde ich zur Suche nach der Lösung des Problems motiviert. Ein Arcade-Automat für zu Hause, das wär' schon was. Leider kann man solch eine Kiste nur mit einer "Aufstellgenehmigung" kaufen, so wurde mir mitgeteilt. Ein abgelutschter Gebrauchtautomat kostet dann allerdings immer noch 2000 - 3000 Mark. Aber: Selbst ist der Mann! Ich bin zwar kein gelernter Tischler oder sonst irgendwie in der Holzbranche, mit verbiss-

stem Eifer mußte es aber doch klappen. Nach zwei Wochen Urlaub (Basteln statt Verreisen!) war der Kasten dann fertig. Kosten (ohne Monitor, Boxen, Verstärker und Konsolen): knapp über 400 Mark. Ich finde, die Mühen und Investitionen haben sich gelohnt. Es spielt sich jetzt einfach "arcade-mäßig".

Thomas Denk, Mülheim

Unser Kommentar: "Spieler des Monats", herzlichen Glückwunsch. Wenn man schon sämtliche Konsolen zu Hause hat, ist ein selbstgebauter Multisystem-Automat eine prima Lösung. So etwas nennen wir Initiative, weiter so!



Davon haben sicher schon viele geträumt. Ein Automat für zu Hause – und das auch noch mit Super Nintendo, Mega CD, Neo Geo und Mac-Platinen-Abspieler (alles in RGB und Stereo).

Markt ■ Technik Verlag AG  
Redaktion

VIDEO  
GAMES

MAIL - O - MANIA  
Postfach 1304  
85531 Haar / München



Commodore

Wir suchen den/die junge/n, dynamische/n

## Video-Game-Spezialist/in

zur Verstärkung unserer Marketing-Abteilung.

Mit Amiga CD<sup>32</sup> haben wir im Video-Musik-Spiele-Markt ein Produkt eingeführt, das technologisch an der Spitze steht. Zur Unterstützung unserer Marketing- und Vertriebs-Aktivitäten suchen wir eine/n Mitarbeiter/in, die uns in Frankfurt tatkräftig unterstützt.

### Die Aufgaben:

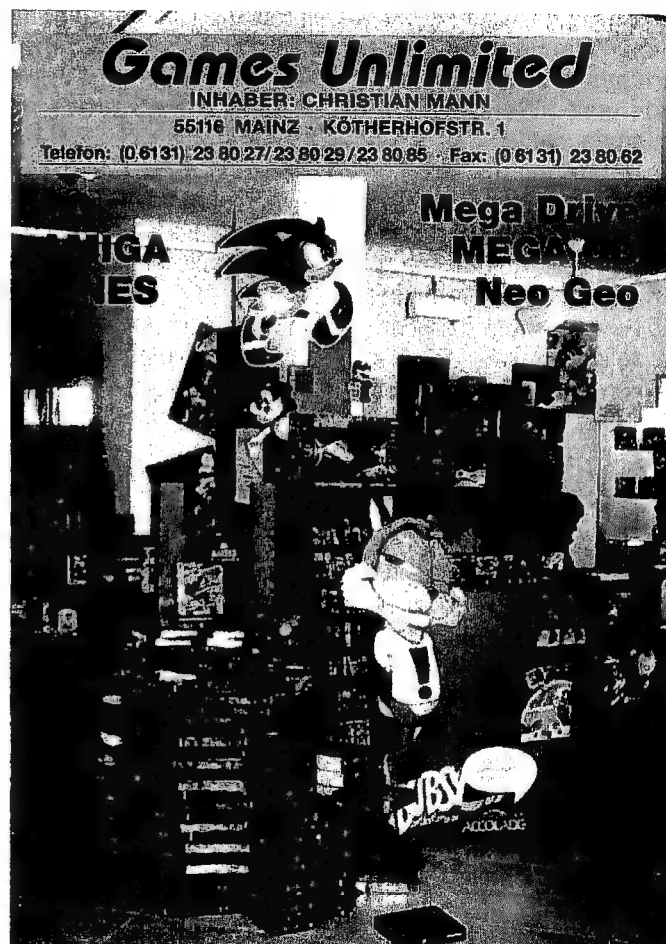
Beobachtung und Analyse des Video-Game-Marktes, Kontaktpflege zu den entsprechenden Software-Häusern, Publishern, Software-Distributoren und dem Fachhandel. Kommunikation nach innen und außen über Trends und aktuelle Softwareentwicklungen. Konzeption und Durchführung von Verkaufsförderungs-Aktionen. Unterstützung bei der Ausarbeitung von Werbekonzeptionen für den Bereich Video-Games.

### Die Qualifikation:

Die Bewerberin/der Bewerber sollte über fundierte Kenntnisse im Video-Game-Markt verfügen und ein sicheres Gespür für Trends mitbringen. Kommunikationsfähigkeit nach innen und außen sowie Marketing-Basis-Wissen setzen wir voraus.

Wenn Sie zwischen 20-30 Jahre alt sind und einen interessanten Arbeitsplatz mit Reisetätigkeit und viel Action suchen, reichen Sie Ihre Bewerbung mit den üblichen Unterlagen bei unserer Personalabteilung ein. Telefonische Vorabinformationen erhalten Sie unter 069-6638-157.

Commodore Büromaschinen GmbH - Personalabteilung  
Lyoner Straße 38, 60528 Frankfurt





## AV ohne Ende

Ich habe mein Super Nintendo per Euro-AV-Buchse an meinen PAL/Secam-Fernseher angeschlossen. Ist diese Buchse dasselbe, wie ein RGB-Anschluß? Auf der Rückseite meines Super Nintendos ist ein Schalter, der zwischen Kanal 3 und 4 umschaltet. Hat der Schalter etwas mit einer 50/60-Hz-Umschaltung zu tun? Würde ein RGB-Kabel an meinem Gerät funktionieren? Ich würde mein Super Nintendo gern an die Stereoanlage anschließen. Benötige ich dazu an meinem Fernseher spezielle Buchsen oder kann ich irgendwie die Euro-AV-Buchse verwenden? Ich habe an meinem Fernseher einen Kopfhörerausgang. Ist es damit vielleicht möglich, eine Verbindung zur Anlage herzustellen? Welche Bildschirmdiagonale würdest Du jemandem empfehlen, der sich einen neuen Fernseher kaufen möchte? In der Ausgabe 12/93 hast Du Nintendo zitiert, das Project Reality sei "HDTV-kompatibel". Was genau bedeutet das?

Marcus Michelberger, Gundelfingen

Für gewöhnlich ist in der Euro-AV-Buchse ein RGB-Eingang enthalten. Allerdings ist ein Normal-Video-Eingang genauso dabei. Da Du anscheinend kein RGB-Kabel gekauft hast, nehme ich mal an, Du hast Dein Super Nintendo über das beigelegte Chinch-Kabel (weiß-rot-gelb) und dem Chinch-Scart-Adapter angeschlossen. Hierbei wird nur der Normal-Video-Eingang der Euro-AV-Buchse genutzt. Falls Dein Fernseher ein Stereogerät ist, lohnt sich die Anschaffung eines 6,3 mm-Klinkenstecker-auf-Chinch-Adapters für den Anschluß an die Stereoanlage.

Das Interesse an der Nobel-Konsole Neo Geo ist anscheinend durch die Diskussion um die neuen Systeme wieder aufgeflammt. Bei den meisten Videospiele-Freaks macht sich eine dezente Panik breit. Müßt Ihr sofort für neue Systeme tief in die Tasche greifen? Unsere Meinung: Wer sich zur Zeit eine neue Konsole zulegen möchte, sollte im Moment lieber nichts überstürzen.

Dann könntest Du sowohl den kompletten Fernsehton über die Anlage hören, als auch (falls Dein TV fernbedienbar ist) die Lautstärke per Fernbedienung regeln. Andernfalls wäre ein RGB-Kabel mit herausgeführtem Chinch-Anschluß (gibt's als Zubehör bei jedem besseren Händler) die optimale Lösung. Der Kanalumschalter ist nur für die Bildwiedergabe per Antennenkabel zuständig (fällt bei Dir eh flach). Manche Leute mit Kabelanschluß bekommen mit angestecktem Super Nintendo Bildstörungen. Diese lassen sich mit dem Umschalter umgehen. Mit einer 50/60-Hz-Umschaltung hat der Schalter nichts zu tun. Die Bildschirmdiagonale eines Fernsehers ist einerseits eine Preisfrage und hängt andererseits damit zusammen, wie weit man vom Gerät entfernt sitzt. Je größer die Entfernung zum Fernseher ist, desto größer sollte auch der Bildschirm sein. HDTV ist die Abkürzung für "High Definition Tele-Vision" und bezeichnet eine neue Fernsehnorm, die mit einer besseren Bildauflösung und einem anderen Format arbeitet. Allerdings sind solche Geräte noch schweine teuer und die Stationen, die dieses Bildformat senden, sind selten. Nur zum Videospielen kommt ein solcher Fernseher keinesfalls in Frage.

## Neo-Geo-Sucht

In Ausgabe 2/94 habt Ihr geschrieben, daß es nicht mehr lohnt, ein Neo Geo zu kaufen. Gerade diese Konsole wollte ich mir jedoch zulegen. Wie steht es mit anderen Geräten? Was ist von Super Nintendo, Mega CD, PC, Jaguar, 3DO oder Foto CD zu halten? Soll ich lieber noch zwei Jahre warten, bis Nintendo sein Projekt Reality auf den Markt bringt?

Colja Schoppe, Konntichnichlesn

Ich bin ein begeisterter Videospiele-Fan und möchte mir ein Neo Geo zulegen. Da es ja leider kein deutsches Gerät gibt, wüßte ich gern, wie ich die Konsole an meinen Fernseher anschließen soll. Brauche ich eine Scart-Buchse an meinem Fernseher oder geht es auch anders? Wann kommt das CD-ROM fürs Neo Geo?

Mathias Winter, Erlangen

Ich habe gehört, daß ein CD-ROM für das Neo Geo herauskommt. Stimmt das oder ist es nur ein Gerücht? Falls

das CD-ROM doch erscheint, könnte das Neo Geo dann mit dem 3DO mithalten?

Tim Balzer, Norden

Ein Neo Geo zu kaufen, hat sich noch nie "gelohnt". Der einzig nachvollziehbare Grund, sich die überteuerte Edelkonsole zuzulegen, ist der, daß Ihr so an Spiele herankommt, die Euch sonst in nicht jugendfreien Spielhallen vor-enthalten bleiben. Wer soviel Taschengeld bekommt, daß er mal eben 400 Mark für ein neues Spiel hinblättern kann, hat wahrscheinlich eh schon ein Neo Geo oder einen High-End-PC. Unsere Mission ist nach wie vor hauptsächlich die Kaufberatung. Wir wollen durch unsere Tests finanzschwache Videospielfans davor bewahren, ihr Geld für schlechte Spiele oder miese Hardware zum Fenster rauszuwerfen. In der Preis-Spielspaß-Relation steht das Neo Geo immer noch genauso schlecht da, wie beispielsweise das 3DO. Zum Thema CD-ROM: SNK hat vor der Las-Vegas-Messe das Gerücht verbreitet, sie wollten das Neo-Geo-CD-ROM auf der Messe in Las Vegas vorstellen. Passiert ist jedoch wieder mal nichts, SNK war nicht einmal als Aussteller vertreten. Folglich bleibt das CD-ROM ein unerfüllter Traum für alle Neo-Geo-Besitzer und bloßes Gerücht für alle anderen (SNK hört sich schon fast wie Nintendo an). Falls die CD-Erweiterung jemals eintrifft, wird es sich vermutlich lediglich um eine Speichererweiterung handeln. Die Spiele könnten dann zwar billiger hergestellt werden, die Grafik oder die Geschwindigkeit des Neo Geos wird sich jedoch wohl nicht verbessern. Mit seinem 32-Bit-Prozessor hat das 3DO eine weit höhere Rechenleistung als das 16-Bit-Neo-Geo (daran ändert auch die Ansammlung an Custom Chips im Neo Geo nichts). Technisch wird das Neo Geo also bis in alle Ewigkeit dem 3DO hinterherhinken. Zu Mathias' Problem: Es gibt durchaus ein PAL-Neo-Geo, das



# RAT & TAT

man an einen deutschen Fernseher anschließen kann. Je nach Ausführung kannst Du das Gerät sogar über Antennenkabel oder Video (FBAS) anschließen. Wenn Du allerdings soviel Geld für eine Konsole ausgeben willst, solltest Du sie auch über RGB an einen passenden Fernseher anschließen. Was nützt die tolle Grafik, wenn sie über Video- oder Antennensignal nur verschwommen und unscharf über die Mattscheibe flimmert (vom Sound ganz zu schweigen)? Um zusammenzufassen: Wer genug Kohle hat und auf Prügelspiele steht, kann sich das Neo Geo zulegen. Wer für sein Videospielhobby das magere Taschengeld sparen muß, kann mit einem preiswerteren Mega Drive oder Super Nintendo mindestens genauso viel Spaß haben.

## Selbst schuld!

**Ich bin stolzer Besitzer eines NES. Letzten Monat habe ich mir ein defektes Mega Drive gekauft. Wenn ich die Konsole einschalte, leuchtet zwar das Lämpchen, sonst rührt sich jedoch nichts. Kann man ein Mega Drive reparieren lassen? Wenn ja, wieviel würde die Reparatur kosten? Wo kann ich das Gerät reparieren lassen? Gibt es einen Adapter, mit dem man importierte Spiele auf einem deutschen NES spielen kann? Warum werden bei Euch nur noch so wenige NES-Spiele getestet?**

Arne Dikomey, Waldkraiburg

Warum kaufst Du eine defekte Konsole? Ich nehme an, das Teil war spottbillig. Ob Du wirklich was gespart hast, ist fraglich. Eine Reparatur ist schon möglich. Du kannst das Mega Drive (sofern es ein deutsches Gerät ist) direkt zu Sega schicken. Handelt es sich um ein Genesis oder gar ein japanisches Mega Drive, mußt Du Dich an die größeren Händler (siehe Anzeigen in unserem Heft) halten. Auf jeden Fall solltest Du einen Kostenvoranschlag machen lassen. Der kostet zwar auch was, ist jedoch bestimmt billiger als die eigentliche Reparatur. Je nachdem, was an der Konsole defekt ist, kann es sogar vorkommen, daß die Reparatur teurer wird, als ein neues Gerät. Ich hoffe, Du hast Glück, was die Kosten angeht. Allen anderen Lesern möchte ich dringend

vom Kauf defekter Gebrauchtgeräte abraten. Wer kauft schon gerne die Katze im Sack? Einen NES-Adapter gibt es schon, Du solltest mal die größeren Händler/Importeure abklappern. Wir testen grundsätzlich jedes NES-Spiel, das wir in die Finger kriegen, nur nimmt das Angebot zur Zeit rapide ab. Die große Zeit ist für Nintendos 8-Bit-Konsole abgelaufen.

**Markt & Technik Verlag AG**  
**Redaktion**

**VIDEO GAMES**

**Rat & Tat**  
**Postfach 1304**  
**85531 Haar / München**

## McGame

### - Bielefeld -

Die neuesten IMPORT-SPIELE vorrätig !!!  
Wir liefern **sofort** !!  
Einfach anrufen und bestellen !!  
Nur **7,50 DM** Versandkosten !!

**Tel.: 05 21 / 6 42 34**

Belmoldstr. 68 · 33604 Bielefeld

## MEGA STAR

### VIDEO GAME + VERSAND + LADEN

SNES	ZUBEHÖR	SEGA
J. Maden 94 us 125,-	Scart Umschalter 4fach 159,-	CD-NHL 94 109,-
Winter Olympics dt 129,-	Scart Umschalter 3fach 129,-	CD-Mad D McCree us 109,-
Battle Tank II us 129,-	Scart Umschalter 2fach 99,-	CD-Jurassic Park us 119,-
Mega Man X us 135,-	Demo Video II SNES 25,-	CD-Son of Chuck us 109,-
NHL 94 us 125,-	50/60 Hz Umbau SNES 99,-	Pirates Gold us 119,-
Paladins Quest us 129,-	50/60 Hz Adapter 45,-	Sonic Spinball dt./us 109,-
Secret of Mana us 135,-	SNES Multi Norm III 379,-	Sonic II dt./us 135,-
Seventh Saga us 129,-	Sega CD inkl. 1 Spiel 599,-	McDonald Land us 119,-
Lethal Enforcers us 165,-	Atari JAGUAR us 669,-	Lotus 2 us 109,-
usw.	Spiele Jaguar ab 125,-	usw.

**NEU!** Achtung!! Neue Telefonnummer. Wir sind umgezogen in unser Ladengeschäft auf 100 am: SNES, NES, GAME BOY, MEGA DRIVE, SEGA CD, ATARI JAGUAR und Zubehör, soweit das Auge reicht!!

Versand: NN zzgl. 8,- DM · Inhaber F. Pfister

**Tel. 077 61 / 5 97 42 · Fax 570 14**

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 15.00-19.00, Sa. 10.00-14.00 · Bestellannahme: 15.00-20.00 Uhr  
Gratliste: Fax oder schriftlich: Schaffhauserstr. 55, 79713 E. Säckingen

## GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

### ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE, alle neuen US-Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

LOST VIKINGS.....109,-	ROBOCOP VS TERMINATOR.....129,-
MADDEN II.....119,-	TECMO NBA BASKETBALL.....129,-
NHL HOCKEY 94.....119,-	TOE JAM & EARL 2.....109,-
SHADOWS REVENGE.....109,-	VIRTUAL PINBALL.....109,-
ETERNAL CHAMPIONS.....139,-	PIRATES GOLD.....119,-
FATAL FURY.....99,-	WWF ROYAL RUMBLE.....119,-
FIFA SOCCER.....109,-	AH-3 THUNDERHAWK CD.....109,-
F 1 RACING.....119,-	GROUND ZERO TEXAS CD.....129,-
F 15 STRIKE EAGLE.....119,-	LUNAR SILVER STAR CD.....119,-
JUNGLE STRIKE.....109,-	MONKEY ISLAND CD.....109,-
LANDSTALKER.....129,-	SILPHEED CD.....109,-
MORTAL COMBAT.....109,-	SONIC CD.....99,-
MIG 29.....89,-	MICROCOSM CD.....119,-
SONIC 3.....139,-	TERMINATOR CD.....119,-
PUGGSY CD.....109,-	WWF RADE IN CAGE CD.....109,-

MEGA DRIVE CONVERTER 39,- ALLE SPIELE LAUFEN

### ALLE NEUEN US-CDs AUF LAGER

SUPER NINTENDO, alle neuen US-Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

ROCK & ROLL RACING.....119,-	ALADDIN.....119,-
LUFIA.....129,-	PALADINS QUEST.....129,-
AQUATIC GAMES.....89,-	MECH WARRIOR.....119,-
SHADOW RUN.....129,-	DRACULA.....119,-
FLASH BACK.....129,-	THE 7TH SAGA.....129,-
SKY BLAZER.....119,-	SUPER CONFLICT PAL.....129,-
SECRET OF MANA.....129,-	BOMBERMANN.....109,-
BATTLETANK 2.....119,-	CLAYFIGHTER.....129,-
CONGO CAPPER.....109,-	EQUINOX.....119,-
BATTLE CARS.....119,-	MORTAL KOMBAT & AKTION REP. 189,-
CHOPFLIFTER 3.....119,-	MEGA MEN X.....134,-
NHL HOCKEY 94.....119,-	ROBOCOP VS TERMINATOR.....129,-
F 1 POLE POSITION.....129,-	TAZ MANIA.....79,-
MICKY MAGICAL QUEST.....89,-	TUFF E NUFF.....129,-
ALFRED CHIKEN.....119,-	DUFY DUCK.....119,-
UTOPIA.....119,-	COOL SPOT.....109,-
FATAL FURY.....99,-	MORTAL COMBAT.....99,-
EMPIRE STRIKES BACK.....129,-	TINY TROUSERS.....89,-
SOLDIERS OF FORTUNE.....129,-	YOUNG MERLIN.....134,-
WWF ROYAL RUMBLE.....109,-	u.v.mehr US-KONS. 1 SP, 2 JOYP. 350,-

### AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

50/60 Hz ADP à DM 39,-; Akt. Rep. Pro: DM 119,- SNES, MD

SUPER NINTENDO 50/60 Hz UMBAUKIT 69,-

Angebot in lange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 14 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe

**TEL. 02359/6466 FAX. 02359/6266**



# TIPS & TRICKS



## Des Rätsels Lösung

**K**omplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer...

### Star Trek Nes

Manuel Schrange aus Niedersachsen hat sich mühevoll die Komplettlösung des Space-Abenteuers erarbeitet:

Nachdem man in der Vorgesichte über den Spielhintergrund informiert wurde, findet man sich auf der Brücke der Enterprise wieder. Das Schiff schwenkt gerade in eine Umlaufbahn um Masada ein. Die erste Aufgabe wird es sein, neue Dilithiumkristalle zu finden, um so das Schiff wieder mit Energie zu versorgen.

#### MASADA Level 1

Da die Sensoren Dilithiumvorkommen auf dem Planeten orten, läßt man sich sofort runterbeamen. Im Turbolift erfährt man von Mr. Spock, daß die Sensoren große Dilithiummengen unter einem Gebilde orten, daß den Pyramiden der alten Azteken ähnelt. Auf die Frage nach der Herkunft antwortet Spock, daß er noch nicht genug Daten habe. Doch erzeuge die Dilithiumquelle große Energien. Nach dem Runterbeamen ergeben Tricordermessungen, daß sich ein großes Gebilde im Norden und eine menschliche(?) Siedlung im Süden befindet.

Als erstes sollte man nun eine der reichlich vorkommenden schießenden Pflanzen mit dem

**Gute News! In unseren Tips-Seiten haben wir diesmal einen besonderen Service eingebaut: Unser Mitarbeiter Tetsuhiko Hara hilft Euch über den größten Schlamassel mit unverständlichen Schriftzeichen in japanischen Spielen hinweg. Für die fehlerhafte Auflistung der Tips in der Ausgabe 2/94 möchten wir uns entschuldigen und die schmerzlich vermißten Hilfen heute nachliefern.**

Euer

*J. Henkel*

## WIE LÄUFT'S?

**W**er die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette** im Word-Format(MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der **VIDEO GAMES**, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu **Mario-** oder **Megaman-Spielen** sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **Sonic** und **Mickey Mouse** sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

7. Bitte Tips nicht per Fax, sondern **ausschließlich** per Post einsenden.

Unsere Adresse:  
**Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion VIDEO GAMES  
Stichwort: Tips & Tricks  
Hans-Pinsel-Straße 2  
85540 Haar bei München**

Phaser betäuben und für eine spätere Verwendung einsammeln. Nun sollte man sich gen Süden zum Dorf wenden, wobei man auf die Pflanzen achten sollte und diese, bevor sie gefährlich werden können, außer Gefecht setzen sollte.

#### Das Dorf:

Die Dorfbewohner, die sich als freundliche Eingeborene erweisen, können einem mit mehreren Informationen weiterhelfen:

- Achtet auf die Sumpfbestie.
- Bleibt den Blutwürmern im Dunkelwald fern.
- Todesgeister bewachen den Tempel.
- Der Mediziner präpariert Euch zur sicheren Walddurchquerung.

Außerdem sind im Dorf fünf Hütten. In den Hütten B und D kann man zwei Dorfbewohner antreffen. Hütte C findet man leer vor. Interessanter sind da schon die Hütten A und E. In Hütte A findet man den Mediziner, der einen auffordert, ihm eine schießende Pflanze zu bringen. Diese soll man in sein Feuer werfen (USE). Sobald man dies tut, erlöscht das Feuer und man kann sich das unter der Feuerschale liegende Banngefäß gegen Blutwürmer aneignen. Durch dieses ist man vor diesen lästigen Kreaturen (5) gefeit, da sie nun vor einem flüchten.

In Hütte E residiert der Häuptling des Stammes, der Kirk freundlich willkommen heißt und seine Hilfe anbietet. Auf die Frage nach dem großen Gebäude im Norden, erzählt er, daß dies der Tempel sei. Doch sei der Druide von einer Sumpfbestie getötet worden und das Auge Kakos so verloren gegangen. Nur dieses Auge jedoch erlaube den Zutritt zum Tempel.

Mit diesen Informationen und dem Banngefäß ausgestattet macht man sich auf den Weg zum Sumpf, zuerst nach Norden und dann an den vielen Bäumen vorbei nach Osten. Dort angelangt sollte man sich vorsichtig zu Punkt F vorarbeiten, wobei man Ausschau nach



### SUPER NES

Aladdin dt	109.90
Bornberman dt	99.90
Bomberpaket dt	154.90
Bugs Bunny	139.90
Clay Fighter	139.90
Empire Strikes Back dt	139.90
Equinox dt	139.90
F1-Pole Position dt	139.90
Flashback dt	139.90
John Madden '94	129.90
King Arthur's World dt	99.90
Lemmings II	139.90
Lufia	139.90
Mechwarrior dt	139.90
Mega Man X dt	119.90
NBA Jam dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
Nigel Mansell dt	129.90
Paladin's Quest	139.90
Plok dt	89.90
Rock N' Roll Racing dt	129.90
Secret of Mana	149.90
Shadow Run dt	139.90
Sky Blazer dt	129.90
Starwing dt	79.90
Street Fighter II Turbo dt	129.90
Super Mario Allstars dt	89.90
Super Mario Bros. dt	99.90
Winter Olympics	139.90
Young Merlin dt	149.90
Action Replay Pro II dt	119.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Fire-SFX-60Hz-Adapter	39.90
Super Scope PAL	ab 89.90

### UMBBAU 50/60Hz

**Vorteile:**  
 - Alle! Wirklich alle Spiele sind ab sofort lauffähig!  
 - Spiele werden 20% schneller!  
 - Keine lästigen "PAL-Balken" mehr... (das Bild füllt den gesamten Bildschirm aus!)

**Und das ist NEU:**

Speed it Up!... *Classic* 99.00

Umbau inkl. Schachtverlängerung

**So geht's:**

- Grundgerät pur (ohne Netzteil und Joypads) einschicken.
- solange "Mensch ärgere Dich nicht" spielen.
- nach 3 Werktagen ist der Umbau fertiggestellt.

**Das ist für uns selbstverständlich:**

- Umbau Ihres Gerätes nur durch geschultes Fachpersonal.
- 1/2 Jahr-Garantie auf den Umbau.
- Mitgeliefertes Zertifikat.

**Do it Yourself:**

- Vorgefertigter Bausatz mit ausführlicher Anleitung (nur für Bastelfreaks)

Speed it Up!... *Classic* 79.00

### MEGA DRIVE

Aladdin dt	119.90
Bugsy the Bobcat dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Landstalker dt Texte	129.90
Mega Turrican	119.90
Sonic III dt	139.90
The Ottifants dt	88.00
Toejam & Earl II dt Texte	119.90
VIRTUA RACING DT	266.00
(ab Mai - Jetzt reservieren!)	

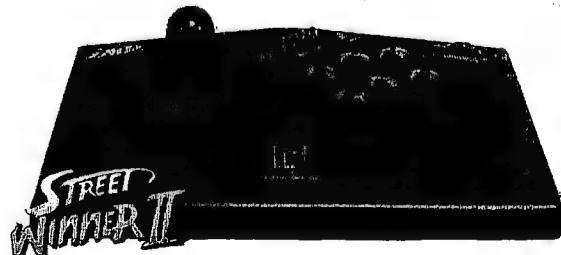
MEGA DRIVE II	189.00
RGB-Kabel MD I&II	39.90
6-Button Joypad dt	39.90
Adapter für us/jp-Spiele	39.90

### MEGA CD II

Double Switch	124.90
Dune	119.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	119.90
Lunar - the Silver Star	114.90
Microcosm dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Pirates Gold	129.90
Puggsy dt	119.90
Son of Chuck dt	109.90

MEGA CD II	509.00
CDX Adapter	109.90
Umbau 50/60Hz MDI	39.90
Umbau 50/60Hz MDII	59.90
RGB-Umschaltbox	ab 149.90

## Street Winner II Joyboard 129.90



High-Speed 8-Bit Mikroprozessor - Programmierbares Autofeuer -  
 Automatische Konsolenerkennung für MEGA DRIVE & SUPER NES -  
 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

# PLAY

### NEO GEO

Grundgerät RGB oder PAL	739.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00
T-Shirts	49.00
Art of Fighting II	369.00
Fatal Fury Special	339.00
Miracle Adventure	359.00
Samurai Shodown	369.00
Weitere NEO GEO Titel am Lager	

### PANASONIC 3DO

Grundgerät NTSC	1489.00
inkl. RGB-Umbau	109.00
3DO Spiele am Lager	
Electronic Gaming Monthly	17.00
Game Fan	1.00
Wir können Ihnen auch einen Abo-Service für beide Magazine.	

### JAGUAR

Grundgerät PAL	599.00
Grundgerät RGB	699.00
Joypad	59.90
Jaguar Spiele am Lager	

### TURBO GRAFX

das ist der Rest!!	
Grundgerät inkl. Netzteil, Kabel und 10 Spielen	299.00

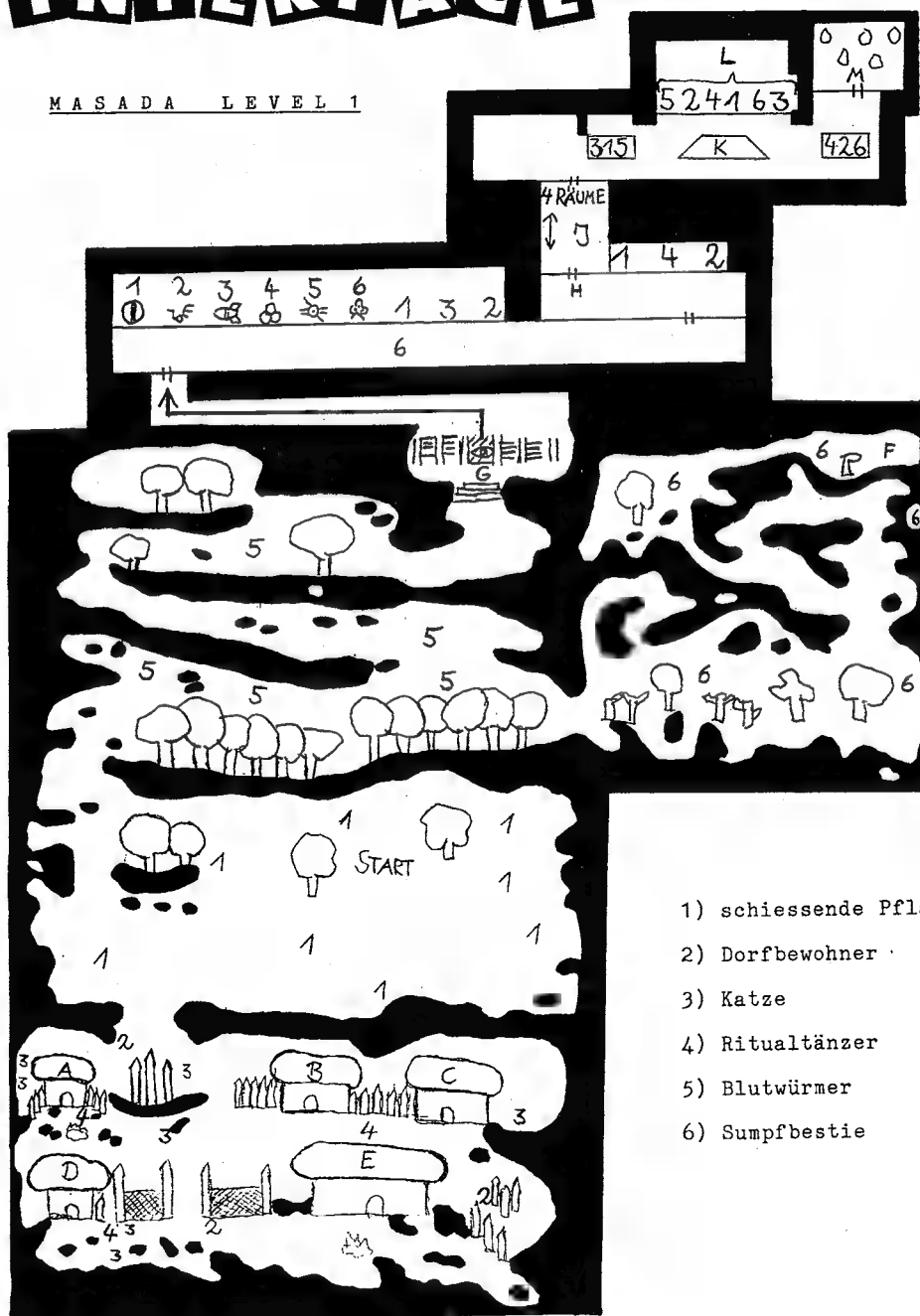
### aRJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
 Telefax: 0221 - 12 56 76  
 Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox mit zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden mit am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

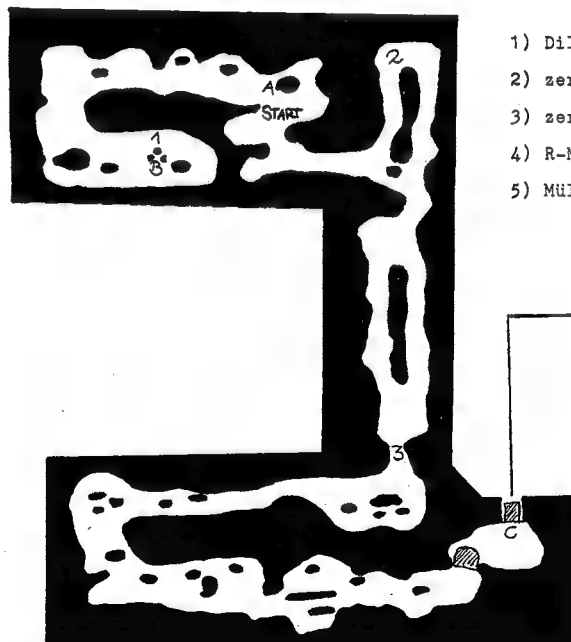


# INTERFACE

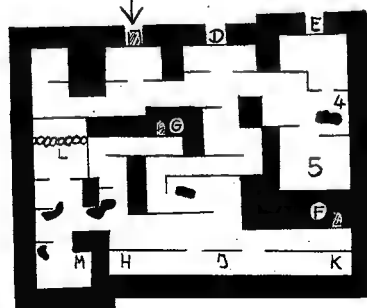
## MASADA LEVEL 1



## LEKYTHOS LEVEL 2



- 1) Dilithium
- 2) zerstörter Arbeitsroboter
- 3) zerstörter Arbeitsroboter ohne Energie
- 4) R-Modul
- 5) Müllablage



den Sumpfbestien halten sollte, die man, sobald sie auf einen zukommen, mit dem Phaser beschießen sollte. Bei Punkt F ist das Lager der Sumpfbestien, in dem man das verschollene Auge des Kakos findet.

Nun sollte man sich auf den Weg zum Tempel G machen. Dazu kann man sich entweder zurück durch den Sumpf kämpfen, oder sich hochbeamen lassen und dann zum Tempeltor begeben. Die zweite Methode hat den Vorteil, daß man wieder volle Energie hat, falls man schon verletzt wurde. Beim Tempel G angekommen, stellt man fest, daß das Tempelportal ein großes Auge aufweist. Um das Tor zu öffnen, muß man das Auge Kakos benutzen.

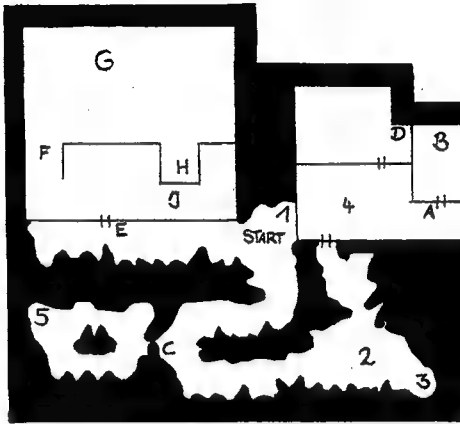
### Der Tempel:

Im Tempel angekommen, stellt man fest, daß sich an den Tempelwänden merkwürdige Zeichen befinden. Es wird sich noch herausstellen, daß diese Zeichen von Bedeutung sind. Es gibt sechs verschiedene Zeichen, die auf der Karte durchnummeriert sind, so daß später nur die Zahl, statt des Zeichens abgebildet ist. Auf dem Weg durch den Tempel sollte man auf die Sumpfbestie achten, die wohl dem Druiden zum Verhängnis geworden ist. Bei H kann immer nur eine Person die Tür durchqueren. Natürlich schreitet Kirk mutig als erster durch die Tür und gelangt in einen merkwürdigen Raum. In diesem Raum benötigt man nun die Zeichen, die an den Wänden waren. Man muß nun in der Reihenfolge über die am Boden befindlichen Zeichen gehen, in der die Zeichen an den Wänden waren. Dabei sollte man darauf achten, daß die Zeichen in der Reihenfolge zu lesen sind, in der man an ihnen vorbeiging. (Also sind die letzten drei Zeichen von rechts nach links zu lesen!) Sollte man über ein falsches Zeichen gehen, löst man eine Falle aus und wird getroffen. Nachdem man die vier Räume und 12 Zeichen durch- bzw. überquert hat, gelangt man in den Kultraum des Tempels, der sich als Computerzentrale entpuppt. Der Computer K wurde wohl von einer über den Ureinwohnern stehenden Rasse gebaut und benötigt große Mengen an Dilithium. Der Computer ist im



## SHROUD LEVEL 3

- 1) Wurzel
- 2) Falter
- 3) Blume
- 4) Zutrittskarte zu Zimmer 22
- 5) Brandy, Beutel mit Credits und codierter Brief an Harry Mudd
- 6) Kommunikator
- 7) Stoffetzen
- 8) Blatt Papier



Moment jedoch nicht angeschaltet. Um den Computer zu aktivieren, muß man sich bei L in der richtigen Reihenfolge vor die Zeichen stellen. Die Reihenfolge wird durch die Zeichen auf den links und rechts neben dem Computer

stehenden Türmen angegeben (also 315426). Sobald der Computer aktiv ist, erscheint an der Nordwand eine Weltraumkarte, die Spock aufzeichnet. Im Nordosten öffnet sich nun eine Geheimtür, die zur Energiezentrale des Tempel-

komplexes führt. In der Energiezentrale M untersucht man einen der vorderen Kristalle und läßt diesen mit hochbeamten. Nach dem Hochbeamten informiert einen Scotty darüber, daß die Dillithiumkristalle leider von minderer

Qualität sind und bald aufgebraucht sein werden. Also sollte man sich mit der verbleibenden Energie auf die Suche nach weiteren Dillithiumvorkommen machen.

Code nach MASADA Level 1:  
P6NV MLF9 X6ND

### LEKYTHOS Level 1

Die nächste Etappe auf dem Weg stellt der Planet Lekythos dar. Sobald man die Umlaufbahn um ihn herum ansteuert, teilt einem Scotty mit, daß die minderen Kristalle, die man auf Masada aufgenommen hat, sehr schnell zerfallen und daß man nicht mehr weit kommt, sollte man nicht bald hochwertige Kristalle finden. Welch ein Glück doch, daß Mr. Spock auf dem Planeten Strahlung orte, die auf hohen Energieaufwand und somit Dillithium schließen läßt. Im Turbolift erklärt einem Spock, daß man auf dem Planeten Treibstoff aufnehmen sollte, um den föderalen Raum zu erreichen. Sobald man sich auf der Planetenoberfläche materialisiert hat, meldet Spock,



Castlemania (MD) 104,-

### MEGA DRIVE:

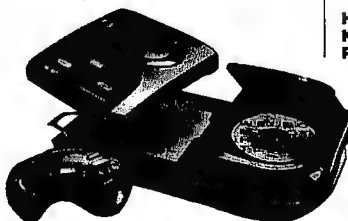
Mega Drive II ohne Spiel	198,-
Mega Drive Extra 3 Set	289,-
Multi Mega	998,-
6 Button Contr	39,-
6 Button Arcade Power Stick	89,-
6 Button Infrarot (2 Pads)	39,-
4-Way Play Adaptor EA	59,-
Aladdin	119,-
Castlemania	104,-
Champ. World Class Soccer	109,-
Dragons Revenge	109,-
Eternal Champions	139,-
FIFA Soccer (Elec. Arts)	109,-
Gunship	109,-
Hyperdunk	119,-
Joe (April)	99,-
Landtalker dt. Texte	129,-
Lost Vikings (April)	109,-
Mutant League Hockey	109,-
NBA Jam	129,-
NBA 94 Showdown	119,-
NHL Hockey 94	109,-
PGA Euro Tour Golf	119,-
Sonic 3	139,-
Star Trek Next Gen	139,-
Street Fighter II (24MB)	134,-
Streets of Rage 3 (April)	139,-
Toe Jam & Earl 2	119,-
VR-Racing (Mai)	269,-

### MEGA CD II

Mega CD II mit Road M. .... 549,-  
1 Jahr Garantie

### SUPER NES:

Power 3 (3 Spiele)	379,-
Aladdin	119,-
Cool Spot	119,-
Equinox	139,-
Goof Troop	124,-
John Madden 94	119,-
Mech Warrior	139,-
Might & Magic II	139,-
Mystical Ninja	139,-
Mr. Nuts	119,-
NHL Hockey 94	119,-
Nigel Mull World Ch	129,-
Pinball Dreams	129,-
Plok	94,-
Pocky & Rocky	119,-



Mega CD II mit Road M. .... 549,-  
1 Jahr Garantie

Pop n' Twinbee R. Bell Adv.	139,-
Rock'n Roll Racing ... (April)	129,-
Skyblazer	129,-
Street Fighter II Turbo	129,-
Super Hockey	109,-
S. Star Wars 2 E.S.B. (Feb)	139,-
Tiny Toon	99,-
Young Merlin	144,-

### GAME GEAR & MASTER

Firm & Ice GG	84,-
Road Rash GG	84,-
NBA JAM GG	89,-
Sensible Soccer GG	59,-
Fire & Ice Master	84,-
Road Rash Master	84,-
Sensible Soccer Master	84,-

### NEO GEO

Art of Fighting 2	399,-
-------------------	-------

### GAME BOY

Hyperdunk	69,-
Kirby's Pinball Land	59,-
Pop'n Twin Bee	69,-



Sonic 3 (MD) Ende Feb 139,-

## Der Sega Spezialist

### SONDERPREISE:

Global Gladiators MD 49,-  
Duffy Duck SN 89,-  
Wimbledon QQ 99,-

Täglich Neuheiten

### In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder ... So haben unsere Kunden in der die bis 18,30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

**Theo**  
**KRANZ**  
**VERSAND**  
& LADEN

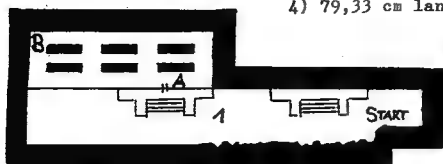
Täglich Neuheiten

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

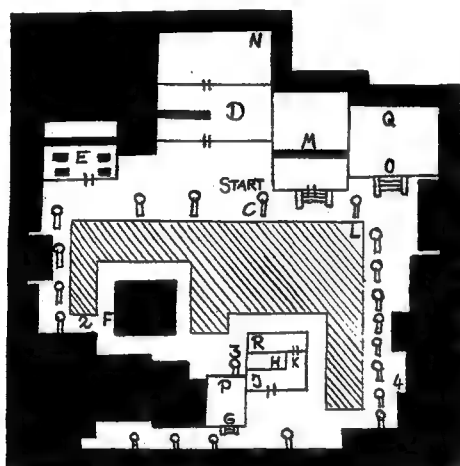


- 1) Zugriffskarte zu Computerbibliothek
- 2) Knochen
- 3) Haarnadel
- 4) 79,33 cm langer Holzstab

IOTIA LEVEL 4.a



IOTIA (Vergangenheit) LEVEL 4.b



daß er geringe Spuren Dillithium ortet; jedoch die Bergung des Dillithiums außerhalb seines Wissensgebietes liege. Also beamt man wieder an Bord der Enterprise und nimmt einen Geologen in das Landungsteam auf (für Dr. McCoy). Der Geologe teilt einem mit, daß sich die geringen Dillithiummengen 50 Meter südwestlich vom Materialisierungspunkt befinden. Also sollte man zuerst nach Westen zu Punkt B gehen.

Um die auf der Planetenoberfläche befindlichen Wesen loszuwerden, sollte man Mr. Spock einfach direkt bei Punkt A von dem dort befindlichen Wesen treffen lassen. Daraufhin stellt der Vulkanier fest, daß es sich bei den Wesen nur um Illusionen handelt, die einem nichts anhaben können. Per Gedankenverschmelzung bringt Mr. Spock dies auch den restlichen Mitgliedern des Landungsteams bei. Daraufhin verschwinden alle auf der Planetenoberfläche befindlichen Feinde.

Bei Punkt B angelangt, erklärt der Geologe, daß um Dillithium zu bergen, Phaserfeuer auf den Fels nördlich der drei Steine konzentriert werden müsse. Also stellt

man den Phaser auf volle Schußkraft ein und feuert einige Male auf die benannte Stelle. Nach einiger Zeit fördert man so geringe Mengen Dillithium zutage, die man auf jeden Fall mitnehmen sollte. Zu den auftretenden Erdbeben erklärt der Geologe, daß die seismischen Aktivitäten künstlicher Natur sind und das Zentrum im Südosten liege. Also sollte man sich in diese Richtung begeben. Auf dem Weg nach Südosten sollte man den zerstörten Arbeitsroboter 2 links liegen lassen, da dieser einen angreift, wenn man ihn repariert. Den Roboter 3 muß man jedoch von Spock reparieren lassen, da er einen den Weg versperrt. Das Problem ist jedoch, daß der Roboter keine Energie mehr hat. Um diesem Problem Herr zu werden, muß man einfach die gefundenen Dillithiumkristalle verwenden und schon ist der Weg frei. Endlich im Südosten angekommen, steht man vor einer Höhle, in die man eintreten sollte. In der Höhle wird einem der Weg durch eine stark abgeschirmte Tür C versperrt, die nur mit Extraphaserbeschuß zu öffnen ist. Also beamt man wieder hoch und nimmt einen Sicherheitsoffi-

zier ins Landeteam (für den Geologen). Mit diesem geht man wieder zu Tür C, stellt die Phaser auf volle Stärke und feuert gemeinsam mit dem Sicherheitsoffizier auf die Tür. Einem geballten Beschuß hält selbst diese starke Abschirmung nicht stand.

Durch die Tür gelangt man in ein unterirdisches Gangsystem außerirdischer Bauart. Bei D findet man einen Computer, der die Sicherheitsroboter des Komplexes steuert. Doch leider ist Mr. Spock nicht in der Lage, das Sicherheitssystem abzuschalten. Bei E findet man die Steuerung der Arbeitsroboter. Man sollte die Roboter jedoch nicht abschalten, da man später einen für eigene Zwecke braucht. Südlich von dieser Steueranlage findet man ein R-Modul, daß man auf jeden Fall mitnehmen sollte, und die Müllablage, zu der die Arbeitsroboter allen Müll bringen. Dort sollte man auf jeden Fall eine Probe nehmen. Mit dem R-Modul sollte man zu Punkt H gehen und es dort benutzen. Damit deaktiviert man die planetarische Traktorstrahlsicherung. Östlich von diesem Modulschacht sieht man noch zwei weitere. Also muß man wohl noch zwei weitere Module finden, um den planetarischen Computer wieder in Gang zu setzen. In dem Raum bei F zieht ein Arbeitsroboter seine Runden. Hinter einer Abschirmung, die nur von unbelebter Materie durchdrungen werden kann, sieht man ein weiteres Speichermodul. Also muß man den Arbeitsroboter zu seinem Träger umfunktionieren, indem man genau auf das Modul den vorher bei 5 aufgesammelten Müll wirft. Danach sollte man nach rechts an die Wand zurückweichen, um nicht von dem Roboter getroffen zu werden. Sobald er bei dem Modul angelangt ist, nimmt er sowohl den Müll als auch das Modul auf. Nun muß man nur noch warten, bis er durch die Barriere gekommen ist und ihn danach niederschießen. Bei dem noch rauchenden Roboter findet man das Y-Modul. Mit diesem geht man zu Punkt I und benutzt es. So bringt man die kryogene Wiederbelebung ans laufen. Das letzte Speichermodul kann man bei G finden. Auf dem Weg dorthin kann man einen Abstecher zu L machen, wo man die Kälte-

schlafkammern der Aliens findet. Vielleicht werden diese ja aufwachen, sobald man auch das dritte System wieder aktiviert hat.

Bevor man Raum G betritt, sollte man überprüfen, ob die Phaser auf voller Stärke stehen. Um an das letzte Modul zu kommen, muß man sich mit zwei Sicherheitsrobotern auseinandersetzen. Den ersten lockt man links, läuft dann nach rechts an die Wand, dreht sich um und ballert was das Zeug hält. Bei dem zweiten Roboter kann man gleich rechts bleiben und nach links ballern. Insgesamt sollte man hier darauf achten, daß sich der Sicherheitsoffizier gut plazierte, da das Feuergefecht ohne seine Hilfe sehr schwer ist. (Falls die Charaktere vor diesem Kampf verletzt sind wird es hart.) Nach diesem Kampf schnappt man sich das B-Modul und benutzt es bei Punkt K. Somit wird der psytronische Reflektorgenerator deaktiviert und das komplette System läuft wieder. Sobald alle drei Systeme wieder laufen, sollte man zu Punkt M gehen. Hier erwacht ein Alien aus dem Kälteschlaf und bedankt sich für die Rettung seines Volkes. Aus Dankbarkeit schenkt es einem das so dringend benötigte Dillithium. Nach dem Hochbeamen erfährt man, daß der Weg nun durch das romulanische Gebiet nach Shroud führt. Leider reicht der Treibstoff nicht, um das romulanische Gebiet zu umfliegen. Man muß Zwischenstopp auf Shroud machen und dort neues Dillithium aufnehmen. Es führt kein anderer Weg ins Föderationsgebiet.

Code nach LEKYTHOS Level 2:  
M?HT !!X! NGGD

## Durchquerung des ROMULANISCHEN GEBIETES

Wenn man durch das romulanische Gebiet fliegt, oder einen Planeten in diesem Gebiet ansteuert, begegnet man einer Armada Romulaner, die sich enttarnt. Es wird automatisch Alarm Gelb gegeben und der romulanische Captain meldet sich. Der Romulaner weist auf Vertragsverletzung hin und verlangt eine Erklärung. Jetzt sollte man auf keinen Fall Alarm Rot geben, da das nur einen sinnlosen Kampf hinter sich herziehen würde. Es ist auch nicht möglich, vor die-



ser Situation zu fliehen, da die Romulaner einen nicht wegfiegen lassen. Also sollte man den Kommunikationsbefehl geben. Dadurch liefert Kirk die Erklärung für den Vertragsbruch ab. Diese wird von den Romulanern geprüft und anerkannt. Nach dieser Erklärung eskortieren einen die Romulaner nach Shroud, wohin man ja sowieso wollte, um Treibstoff aufzunehmen.

Code nach ROMULANISCHEM GEBIET: HFZR Q6WW DFXD

### SHROUD Level 3

Nach dem Intermezzo mit den Romulanern befindet man sich in einer Umlaufbahn um Shroud. Um in den föderalen Sektor vorzustoßen, muß man unbedingt Dilitium auf dem Planeten finden, da der Treibstoff nicht mehr reicht, um weiterzufliegen. Wenn man das Landeteam zusammenstellt, sollte man statt Dr. McCoy einen Biologen mitnehmen, da dieser interessante Informationen auf dem Planeten liefern kann. Im Turbolift erfährt man von Mr. Spock, daß es wohl leicht sein dürfte, auf dem Planeten Dilitium zu erstehen, da er bekannt für seine tüchtigen Händler sei. Doch erfährt man auch von abtrünnigen Romulanern, die eine Gefahr darstellen könnten. Nach dem Runterbeamen, sollte man zuerst die Pflanze 1 untersuchen. Der Biologe stellt fest, daß man aus der Wurzel der Pflanze ein Sedativum gewinnen könne. Auf jeden Fall sollte man sie mitnehmen. Danach sollte man zu dem Falter 2 gehen und diesen mit dem Phaser betäuben. Der Falter gilt unter den Eingeborenen als Delikatesse. Nachdem man auch den Falter eingesteckt hat, sollte man sich noch die Blume 3 aneignen. So ausgerüstet geht man weiter nach Norden und kommt in das Gasthaus. Im Gasthaus sollte man sich zuerst die auf dem Tisch liegende Zutrittskarte zu Zimmer 22 nehmen. Mit dieser geht man zu Punkt A, der Tür zu Zimmer 22. Jetzt benutzt man die Karte und öffnet somit die Tür. Im Raum liegt auf einem Diwan bei B eine Frau, der man trotz Mr. Spocks Einwänden einen Moment gönnen und ihr die Blume 4 schenken sollte. Dafür erhält man von ihr eine Fernbedie-

nung, die angeblich Felsen verschieben kann. Mit der Fernbedienung geht man zu Punkt C. Dort ist ein Felsen, der nach dem Benutzen der Fernbedienung zur Seite gleitet. Es stellt sich heraus, daß der Fels wohl der verborgene Eingang zu einem Versteck von romulanischen Abtrünnigen ist. Denn hier findet man bei 5 eine Flasche Brandy, einen Beutel mit Credits und einen codierten Brief von Harry Mudd. Jetzt sollte man zu Punkt D gehen. Hier findet man einen defekten Synthesizer, den Mr. Spock jedoch wieder halbwegs vernünftig reparieren kann. Jetzt sollte man einfach den Brandy von 5 und die Wurzel 1 benutzen und braut so einen schönen Schlaftrunk. Mit diesem Gebräu geht man zu E. Dort ist ein unfreundlicher Türsteher, der keine Föderalen einläßt. Genau für diesen hat man vor kurzem den Schlaftrunk (Sedativ) gebraut. Man benutzt das Sedativ und schon ist der Weg frei. Innerhalb des Etablissements versucht ein weiterer Türsteher F einen aufzuhalten. Diesen unfreundlichen Zeitgenossen kann man ganz leicht umstimmen, indem man den Falter 2 benutzt. Denn es handelt sich um einen Einheimischen, der seine Aufgaben beim Anblick eines solch delikaten Falters vergißt. Mit dem Waffenhändler G kommt man ins Geschäft, indem man ihm den Beutel mit Credits gibt. Er führt einen daraufhin ins Nebenzimmer und händigt Kirk einen Infrarotscanner aus. Doch leider muß er dann plötzlich weg und kann einem so nicht weitere Ware aushändigen.

Bei H kann man ein Gespräch zwischen Harry Mudd und abtrünnigen Romulanern belauschen. Es geht um den Tausch von Dilitium gegen föderale Codes im Hotel. Nachdem man dies gehört hat, muß man Harry Mudd bei I abfangen und ihn zur Rede stellen. Man zeigt ihm den codierten Brief. Daraufhin erklärt Harry Mudd, daß er den Romulaner nur gefälschte Codes geben wollte. Dann verabschiedet er sich. Nachdem er gegangen ist, fällt es auf, daß er einen Kommunikator gestohlen hat. Jetzt sollte man Mudd ins Hotel zu K folgen. Auf dem Weg dorthin kann man sich im Raum bei D eine weitere Flasche Brandy mitnehmen.

# TOP-4 0711-2 62 42 09 VIDEOGAMES

VERSAND • LADEN • HACKSTR. 30 • 70190 STUTTGART



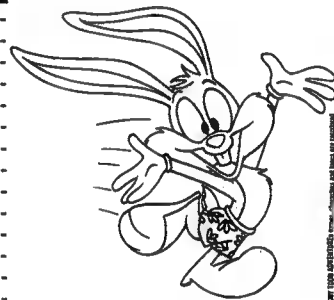
## MEGADRIE

Dune CD (DT)	119,-
Revenge of Ninja CD (US)	119,-
Virtual Racing (DT)	279,-
Eye of Deholder CD (US)	129,-
Time Killers (US)	119,-
Sonic 3 (DT)	149,-
Kawasaki Bikes (US)	119,-
Rise of Robots (US)	119,-
Heimdall CD (US)	129,-
Vay CD (US)	129,-
Sub Terrania (US)	129,-
Goofy (US)	129,-
Rebel Assault CD (US)	139,-
Power Modeler CD (US)	129,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

## SUPER NINTENDO

Megaman X (US)	149,-
First Queen (US)	149,-
Bastard (JP)	149,-
Equinox (US)	149,-
Young Merlin (US)	149,-
NBA JAM (US)	149,-
Troll Island (US)	149,-
Ninja Warrior (JP)	169,-
Winter Olympics (US)	149,-
S. Battle Tank 2 (US)	139,-
Turn & Burn (US)	149,-
Metal Marines (US)	169,-
Final Fantasy III (US)	169,-
Sengoku (US)	149,-



3-DO: Sewer Shark 149,- DM, Super Wing Commander 159,- DM, Out of this World 149,- DM, Total Eclipse 159,- DM, Demolition Man 159,- DM, Shock Wave 149,- DM. Besucht unser Ladengeschäft. Wir kaufen und verkaufen Gebrauchtspiele und Geräte der Systeme Super Nintendo und Mega Drive. Megadriveumbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50,- DM.

## AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

Anruf genügt ( von 9.00 bis 18.00 Uhr )

**VIDEOSPIELE - PARADIES**  
**MOERSER STR. 61**  
**47198 DUISBURG**  
**0 20 66 / 5 41 64**

Geschäftsläden:  
(Verleih+Verkauf)

— Steinbrinkstr. 255  
Oberhausen-Sterkrade

— Moerser Str. 61  
Duisburg-Homberg

Öffnungszeiten:

Mo.-Fr. 10.00-20.00 Uhr  
Sa. 10.00-16.00 Uhr



Bei K findet man Phaserspuren. Augenscheinlich haben die Romulaner Mudds Betrug erkannt und ihn gefangengenommen. Kurz darauf meldet Scotty, daß er ein Kommunikatorsignal geortet habe. Dies ist wohl der von Mudd gestohlene Kommunikator. Also sollte man der Spur folgen. So wird man zu Punkt L gebeamt. Hier kann man bei 6 den Kommunikator finden. Bei 7 findet man einen Stoffetzen. Vielleicht ein weiteres Zeichen von Mudd. Genauso ist es, denn südlich von diesem Stoffetzen befindet sich bei M hinter einem Felsen verborgen der Eingang zum Versteck der abtrünnigen Romulaner. Im Versteck der Romulaner sollte man zuerst das Blatt Papier 8 mitnehmen. Mit diesem kann man die Überwachungskamera N überlisten, indem man es über sie hängt (USE). Dann sollte man an der Wache O vorbei in den darüberliegenden Raum P rennen. Dort findet man Harry Mudd, der in die rechte Zelle gesperrt ist. Man befreit ihn, indem man den Schalter links drückt (EXAMINE). Harry Mudd bedankt sich und rät so schnell wie möglich zu verschwinden, was er daraufhin auch gleich tut. Man sollte es ihm gleichtun und nach Süden zum Ausgang flüchten. Sollte Kirk hierbei von der Wache O getroffen werden und so in Gefangenschaft geraten, ist dies nicht weiter schlimm. Man fragt einfach Spock, was zu tun sei. Dieser schlägt daraufhin eine Gedanken-

verschmelzung mit dem romulanischen Wächter vor. So bringt er diesen dazu die Zelle zu öff-

nen. Wenn man schließlich aus dem Versteck der Romulaner entkommen ist, findet man direkt vor dem verborgenen Eingang eine Nachricht von Harry Mudd, in der er sich für seine Rettung bedankt und andeutet, daß in seinem Hotelzimmer etwas für Kirk liege. Man sollte sich also dorthin beamen lassen und findet dort einen Dillithiumkristall. Somit ist der Weiterflug gesichert. Als nächstes und gleichzeitig letztes Ziel sollte man Iotia ansteuern.

Code nach SHROUD Level 3:  
CODF BG2S 815X

## Der KAMPF mit den abtrünnigen ROMULANERN

Nachdem man den Orbit um Shroud verläßt, wird man von den erzürnten abtrünnigen Romulanern angegriffen, da man Harry Mudd aus ihrer Gefangenschaft befreit hat. Also wird Alarm Rot gegeben und die unausweichliche Schlacht geschlagen. Um in diesem Kampf zu bestehen, muß man das romulanische Schiff so schnell wie möglich besiegen, da der Romulaner sich sonst tarnt und nicht mehr oder nur noch sehr schwer zu treffen ist. Während des Kampfes sollte man auf die Schildanzeige (Mitte) achten und den Romulaner verfolgen, indem man auf den Richtungspfeil (links von Schildanzeige) achtet. Man sollte so manövrieren, daß man das romulanische Schiff nach Möglichkeit im Blickfeld behält und so das Photontorpedosuchsystem die Möglichkeit erhält, das Ziel zu erfassen. Das Zielquadrat wird kleiner und wechselt, sobald der Feind erfaßt ist, die Farbe. Außerdem sollte man öfters die Phaser einsetzen, da man mit diesen schneller

und öfter schießen kann als mit den Torpedos. Hilfreich ist es auch, wenn man die ungefähre Flugbahn des Feindes kennt. Der Romulaner fliegt am Anfang von links nach rechts und

nach einer Weile auf einen zu (er wird größer). Wenn er auf einen zufliegt, sollte man nicht die Übersicht verlieren, weil er aus dem Blickfeld verschwindet. Man sollte ihn stattdessen wieder ins Blickfeld bringen, indem man in die vom

Richtungspfeil angegebene Richtung fliegt. Erfahrungsgemäß sollte man nach links unten fliegen, sobald er an einem vorbei ist. Wenn der Gegner angeschlagen ist, ändert er seine Taktik. Er fliegt jetzt von rechts nach links und dann jedesmal auf einen zu. Sobald man den Gegner besiegt hat, kommt man zum Planeten Iotia.

Code nach 2. KAMPF mit ROMULANERN: BJBf LF2N C17X

## IOTIA Level 4.a

Endlich in Iotia angelangt, erfährt man beim Runterbeamen, daß man der Lösung schon sehr nahe ist. Spock drückt seine Vermutung dahingehend aus, daß man weitere Daten betreffend der Schließung des Dimensionstores auf Iotia finden kann. Man sollte statt Dr. McCoy einen Historiker in das Landungsteam aufnehmen, da man diesen auf Iotia braucht. Auf der Planetenoberfläche angelangt, nimmt man als erstes die Zugriffskarte für die Computerbibliothek bei 1 auf. Der Historiker erklärt einem, was man mit der Karte tun kann. Dann geht man in die Bibliothek A und dort zum Bibliothekscomputer B. Wenn man hier die Zugriffskarte benutzt, entnimmt der Historiker den Datenbanken, daß die Iotianer ein Dimensionstor entwickelten, welches ihnen zum Verhängnis wurde. Die Iotianer konnten dieses Tor nur aufgrund eines Technologieschubes, der durch einen föderalen Kommunikator ausgelöst wurde, entwickeln. Der Kommunikator wurde bei einer früheren Mission von Dr. McCoy auf dem Planeten zurückgelassen. Daraus ergibt sich eindeutig, daß die Enterprise zurück in die Vergangenheit reisen muß, um den Fehler zu beheben. Nachdem diese Information erhalten wurde, gibt Kirk den Befehl zur Warp-Zeitreise. Die LandungscREW beamt auf die Enterprise zurück und der Kurs um die Sonne Iotias wird berechnet. Nach der erfolgreichen Warp-Zeitreise befindet man sich in der Umlaufbahn um Iotia, jedoch etliche Jahre in der Vergangenheit.

## IOTIA (Vergangenheit) Level 4.b

Kirk stellt automatisch ein Landungsteam bestehend aus Spock

und McCoy zusammen und gibt den Befehl zum Runterbeamen. Jetzt muß man McCoy's Fehler beheben, um so die letzte Aufgabe zu meistern und das Raum-Zeit-Gefüge wieder zu ordnen.

Nach dem Herunterbeamen fällt als erstes ein Münztelefon C ins Auge, das jedoch erst später zu nutzen ist. Zuerst sollte man nach Westen zu Punkt E gehen. Dort wird man Zeuge, wie einige Diebe ein Geschäft überfallen. Die Verbrecher sollte man mit dem Phaser betäuben. Daraufhin schenkt der Geschäftsman einem aus Dankbarkeit einen Satz gezinkter Karten. Bei den betäubten Dieben findet man einen Diamanten, den man mitnehmen sollte. Nach diesem kleinen Zwischenfall sollte man den Knochen bei 2 aufnehmen. Dem Stadtreicher sollte man auf jeden Fall helfen und McCoy trotz Protesten den Hund untersuchen lassen. Aus Dankbarkeit überläßt der Stadtreicher einem einen Gummiball (Kaugummi?). Jetzt sollte man bei 3 die Haarnadel aufnehmen und danach in die Bar bei H gehen. Dort gibt einem der Barman die Telefonnummer von Omnyx. Den Besoffenen sollte man von Dr. McCoy untersuchen und von seiner Ohnmacht befreien lassen. Daraufhin fragt einen dieser, ob man zu Bobos Leuten gehöre und bietet einem eine Druckplatte im Tausch gegen Steine an. Natürlich meint er Edelsteine. Man gibt ihm also den Edelstein, den man bei E an sich gebracht hat (USE). Daraufhin erhält man die Druckplatte und die Warnung sich vor der Polizei in acht zu nehmen, da diese die Falschgeldoperation platzen lassen will. Der Türsteher bei K teilt einem nur mit, daß das Spielcasino geschlossen ist. Nun sollte man die Bar wieder verlassen. Die Wache bei G läßt einen nicht vorbei, solange man keine Erlaubnis von Omnyx hat. Man sollte den Stab bei 4 aufnehmen und die Wache bei O ignorieren, da auch diese einem im Moment noch nicht vorbei lassen will, da Boß Kaako noch nicht Bescheid weiß. Stattdessen sollte man die Münzen aus dem Gulli bei L bergen. An diese kommt man, indem man den Holzstab 4 und das Kaugummi, daß man bei dem Stadtreicher F bekommen hat, benutzt. Mit diesen





UNSERE ANZEIGE IST NICHT  
• GROSS •  
**ABER EUER PREISVORTEIL**  
TELEFON 0 30/4 21 37 67  
TELEFAX 0 30/4 21 37 68

▶ Spiele ab 29.90 ◀

Super Scope SNES  
PAL 99.90 DM

**AN- & VERKAUF**

Berlin **VIDEO & GAME** Verleih

Hans-Otto-Str. 28 ♦ Läden ♦ Bergstraße 5  
10407 Berlin 16356 Berlin

**WOLF SOFT** Tel.: (0 26 22) 8 35 17

**Scart - Umschalter** **Anschlußkabel**

Seld ihr ~~un~~ lästige umstöpseln ~~un~~ ??  
Dann haben wir die Lösung für Euch !!  
Der ~~Scart~~ Umschalter für Videospiele mit  
Anschluß für ~~Scart~~ Stereoanlage.

3-fach Umschalter	159.99 DM	SNES RGB Kabel dt./us/jp HiFians.	49.99 DM
4-fach Umschalter	179.99 DM	Neo Geo RGB Kabel Stereo III	44.99 DM
7-fach Umschalter	269.99 DM	Mega Drive RGB Kabel Stereo III	44.99 DM
		Mega Drive RGB Kabel	49.99 DM
		Hifiadapter für RGB Kabel	29.99 DM
		Adapter für Commodore und Philips Monitore auf Scart	45.99 DM
		Adapter für Multisync Monitore	89.99 DM

**Umbauten**

Japan Umbau us Engine/Duo	99.99 DM	Wir führen auch Hard- und Software für:
Mega Drive Umbau 50/60Hz		Neo Geo, Super Nes, Mega Drive, MAK,
und ja/us. mit Schalter	55.55 DM	PC Engine, Turbo Duo, Mega CD, usw.
Mega Drive 2 Umbau	75.99 DM	
Neo Geo 50/60Hz Umbau	55.55 DM	

**Umbau SNES dt. 50/60Hz** **99.99 DM**

**Jetzt neu: Jaguar & 3DO**  
An- und Verkauf von Gebrauchsgütern  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Wolf Soft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: 0 26 22 / 8 35 83

**dynatex** Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

Alle TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN

Kommt und staunt, oder ruft vorher an - wir haben SIE!!!

MS-DOS CD ROM 3DO

**JAGUAR** **SEGA CD**

Rüttenscheiderstr. 59  
45130 ESSEN  
Tel.: 02 01/79 66 52

BRÜCKSTR. 42-44  
44135 DORTMUND  
Tel.: 02 31/57 47 60

Unsere Hotline NUR für den Versand: 02 31 / 55 61 40 + 57 32 33

**dynatex**

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553

## THIS IS OUR LOW-PRICE WITCH!!

### JAPAN-ANIME VHS-PAL-VIDEO ENGL.

Alle Kultfilme lieferbar!

Nur jetzt in Deutsch!

Space Tumbler dt. (3 Tapes)

Crying Freeman Comic Book dt.

The Anim. Adv. of Shogun

Rebootch (Macross) Pt. I, XVI ab

Fullerium Crisis I bis VIII je

Raink World-The Final

Galgo 13 (18.)

Crying Freeman Pt. IV

Dracon - Megalopolis Pt. IV

Otaku No Video (Dokumentation)

Div. T-Shirts, versch. Motive je nur

(über 80 Filme im Fg! Call!)

### SUPER NES

Mechwarrior (dt. Video) 108,99 DM

Super Scope dt. (Kass.) 104,99 DM

Adventures dt. 124,99 DM

Brawl Brothers dt. 124,99 DM

Shadowrun dt. (Kass.) 129,99 DM

S. Enant strikes back dt.!! 129,99 DM

Weitere Neuheiten call!

### NEO GEO:

Miracle Adventure 378,99 DM

Art of Fighting 2 388,99 DM

3DO & Jaguar

News Call!

59,99 DM

16,80 DM

39,99 DM

49,99 DM

59,99 DM

39,99 DM

49,99 DM

39,99 DM

39,99 DM

49,99 DM

29,99 DM



Screenshot aus Otaku No Video

### ACHTUNG!

An- und Verkauf von Gebrauchsgütern

Vorbestellservice mit Preisgarantie!

Alle deutschen SNES-Spiele vorrätig!

Super-Bander-Preise für Clubs und Sammelbesteller!

Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr

### SUPER NES-ANGEBOTE

Flashback dt. 108,99 DM

Starwing dt. 94,99 DM

WWF II - Royal Rumble dt. 99,99 DM

Lost Vikings dt. 98,99 DM

Parodius dt. 68,99 DM

King Arthurs World dt. 78,99 DM

Earth Defense Force dt. 68,99 DM

TKO Boxing dt. 88,99 DM

Populous dt. 68,99 DM

Warrior Commander dt. 78,99 DM

Phalanx dt. 68,99 DM

Shogun II dt. 68,99 DM

Drakkhen dt. 68,99 DM

Jimmy Connors dt. 78,99 DM

Joe & Mac dt. 68,99 DM

Congo's Chapel dt. 88,99 DM

Another World dt. 88,99 DM

Incredible Crash Dummies dt.

**AB SOFORT AUCH PC-SPIELE LIEFERBAR!!!  
FORDERT UNSERE KOSTENLOSE  
PREISLISTE AN!**

Dealers Welcome!!





Münzen geht man zum Münztelefon C und wirft sie ein (USE). Dem Telefonoperator gibt man daraufhin die Nummer von Omnyx, die man vom Barmann H bekommen hat (USE). Jetzt ist der Weg bei G frei. Jetzt sollte man auch sofort zu G an der Wache vorbei und in das Haus gehen. Dort bei P trifft man Boß Omnyx, der einem mitteilt, daß ihm der Kommunikator von Sharkys Leuten gestohlen wurde und er nichts Näheres weiß. Er verweist jedoch auf Boß Kaako und bietet, an diesen anzurufen. Durch diesen Anruf wird der Weg bei O frei. Jetzt kann man zu Boß Kaako Q gehen. Von diesem erfährt man, daß Bonehead Malone den Kommunikator jetzt hat. Bonehead Malone kann man den Kommunikator sicherlich in einer Partie Fizzbin abnehmen, falls man genügend Geld als Einsatz hat und gewinnt. Kaako ist bereit ein Treffen im Zockerraum der Bar R zu organisieren. Damit ist der Weg bei K frei. Jetzt muß man sich Geld besorgen, um gegen Bonehead Malone spielen zu können. Doch leider versperren bei D zwei Gangster den Weg zu einer verschlossenen Tür, hinter der sich Geld befindet. Um diese loszuwerden, geht man zur Polizei bei M. Dem hilfsbereiten Polizisten gibt man die Druckplatte, die man bei I bekommen hat (USE SCHILD). Daraufhin wird der Betrügererring ausgehoben und die Gangster bei D sind einem nicht mehr im Weg. Um die verschlossene Tür bei D zu knacken, benutzt man zuerst die Haarnadel 3 und danach den Knochen 2. Nachdem die Tür offen ist, gelangt man zu N, wo man die Ecke rechts oben untersuchen sollte. Dort findet man 5000 \$ in Landeswährung. Dies sollte wohl genug sein, um Bonehead Malone zu fordern. Also geht man in den Zockerraum der Bar R. Dort sitzt Bonehead Malone. Man bietet ihm als Einsatz die 5000\$(USE), die man bei N gefunden hat. Jedoch antwortet man auf die Frage, ob man bereit sei, mit nein. Nun benutzt man die gezinkten Karten, die man von dem Händler bei E bekommen hat. Bonehead Malone läßt sich auf die Partie ein und verliert. Daraufhin gewinnt man den Kommunikator und hat die Aufgabe gelöst. Beam me up Scotty..

## Aladdin Super Nintendo

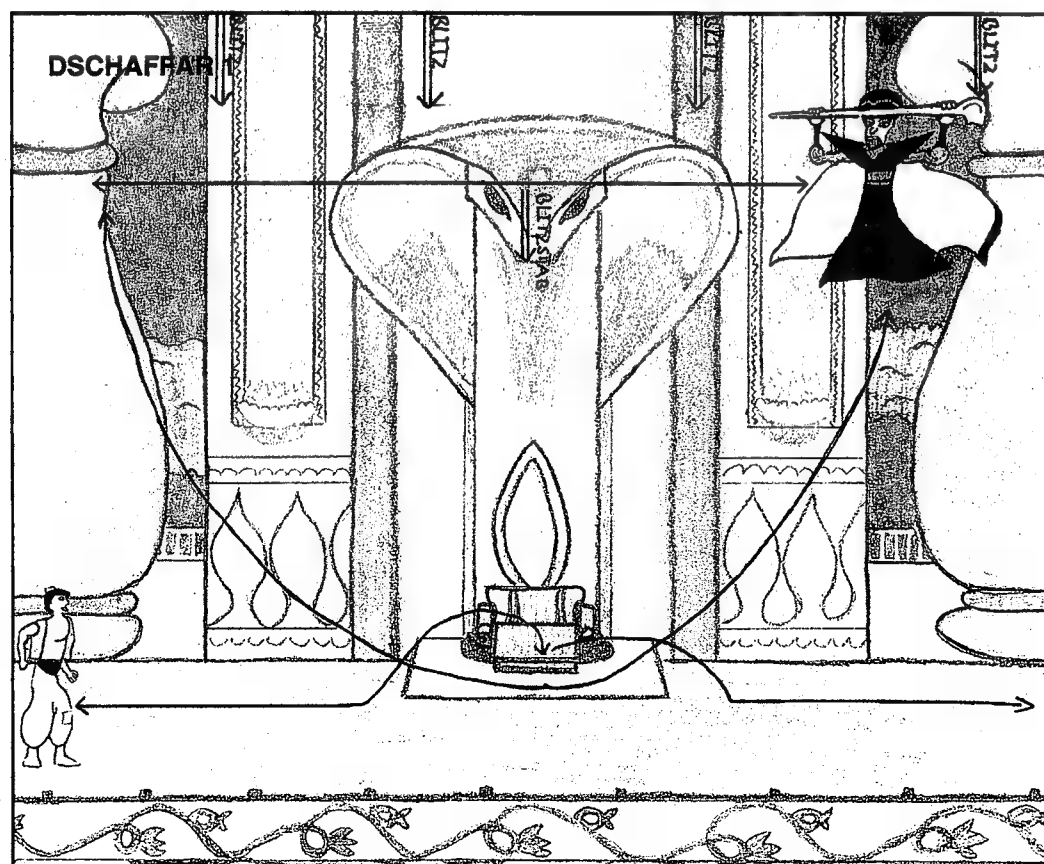
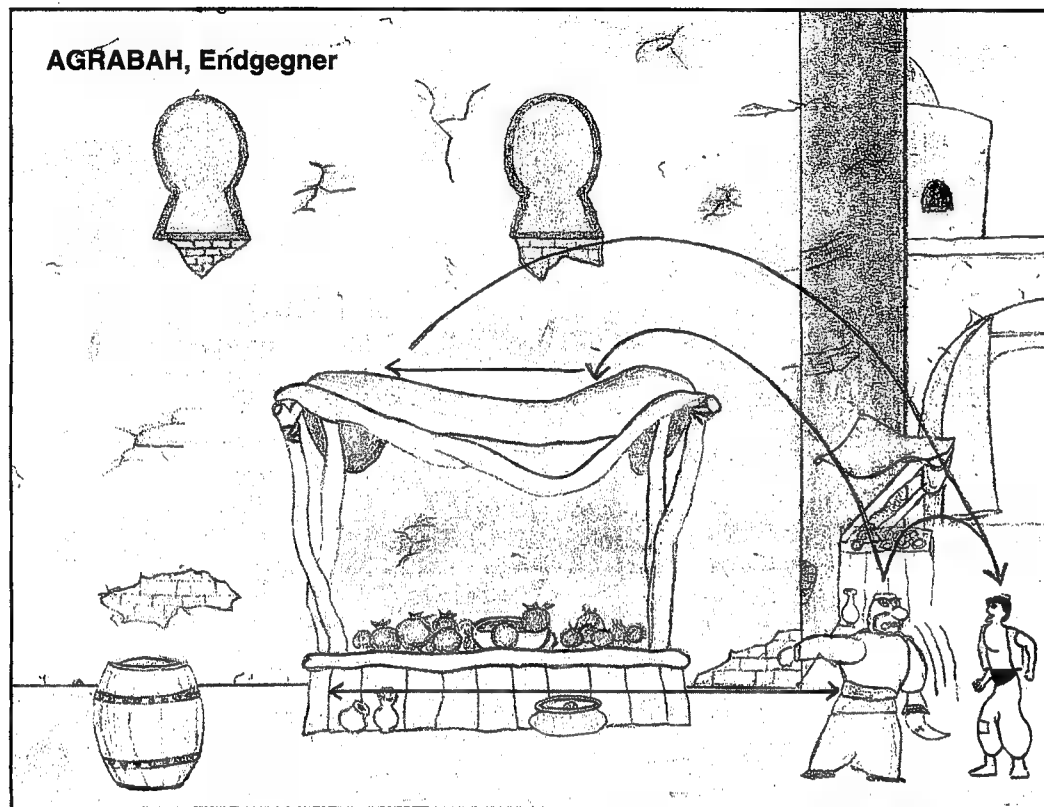
Nach der Mega-Drive-Lösung in der letzten Ausgabe folgt nun die Spielhilfe von Christoph Balzar aus Amberg zur Super-Nintendo-Version:

Vorerst noch ein paar nützliche Tips:

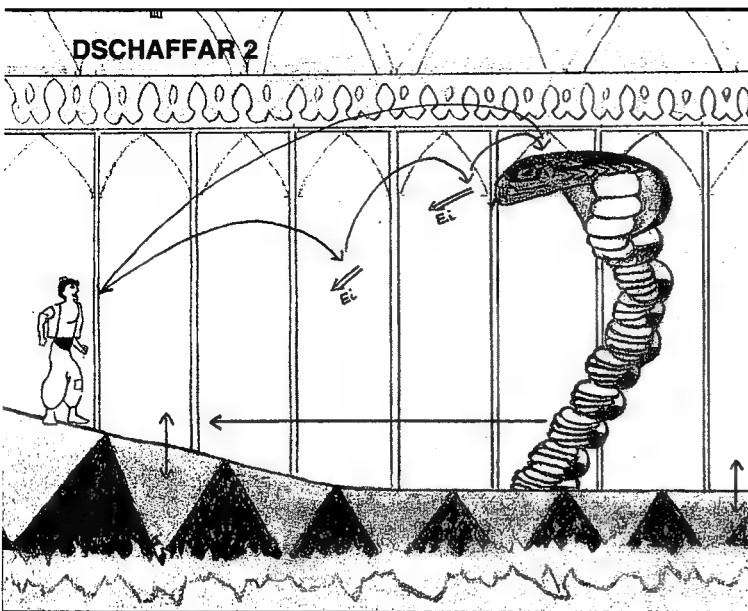
Bei keinem Endgegner nützen Äpfel etwas, sie zu werfen ist reine Verschwendung.

Sammelt Ihr während des Spiels 50 rote Rubine ein, so erhaltet Ihr einen besseren Nachspann.

Im Dschinni-Glücksrad bringt Euch bei voller Energie eine Lebensauffrischung ein Leben ein. Außerdem verbirgt sich hinter dem Gesicht des Flaschengeistes ein Containerherz. Öffnet Ihr eine Truhe mit einem Skarabäus, so springt Ihr auf die







Kiste und könnt ihn so, wenn er am tiefsten Punkt angelangt ist, in der Luft erreichen.

#### Agrabah:

Springt Ihr an die Tücher an den Wäscheleinen, so werdet Ihr automatisch nach unten befördert.

#### Agrabah, Endgegner:

Dieser Schwertmeister ist nur während eines bestimmten Zeitpunktes verwundbar: Stellt Euch so weit wie möglich nach rechts und bleibt dort, bis er auf Euch zu kommt. Sobald er zum Schlag ausholt, springt Ihr in Richtung seines Kopfes. Ihr werdet landen, wenn er sein Schwert nach unten hält; segelt nun weiter nach links, so daß Ihr auf dem Tomatenstand landet. Geht nun an den linken Rand und lockt den Gegner unter Euch. Ist er dort angekommen, lauft Ihr zur Ausgangsposition. Getroffen werden muß er 4mal (Beobachtet ab und zu einmal Abu!). Nun habt Ihr Jasmin befreit.

Passwort: DSCHAFFAR, ABU, ALADDIN, KÖNIG

#### Höhle der Wunder:

Die Tropfsteine fallen zwar nach einiger Zeit nach unten, können aber trotzdem noch als Flick-Flack-Plattform verwendet werden. Im zweiten Abschnitt könnt Ihr die Tore öffnen, indem Ihr an den Ringen zieht.

Passwort: DSCHAFFAR, ABU, JASMIN, DSCHINNI

#### In der Wunderlampe:

Dschinni, der Plattformen im ersten Level zaubert, beschert Euch nur Wolken (auf ihnen kann man stehen), wenn Ihr nur noch ein Leben habt. Danach müßt Ihr mit dem Tuch über den superlangen Abgrund segeln. An die Luftballons könnt Ihr Euch entweder hängen, oder auf sie springen und sie als Trampolin benutzen, wobei sie allerdings platzen.

Passwort: DSCHINNI, DSCHAFFAR, ALADDIN, ABU

#### Flucht aus der Höhle:

Im ersten Abschnitt scrollt der Bildschirm, Ihr dürft Euch also nicht zu lange am linken Rand aufhalten.

Der zweite Abschnitt ist eine schwierige Flugsequenz auf dem Teppich. Ihr müßt nur beachten, daß Ihr keine Felsbrocken oder Mauern rammt und daß Ihr Euch nicht von der Lava erwischen laßt.

Passwort: ABU, ALADDIN, DSCHINNI, JASMIN

#### In der Pyramide:

Gleich über dem Anfang gibt es ein gut verstecktes Tuch. Im zweiten Abschnitt müßt Ihr von der mit Sand berieselten, nach oben führenden Treppe nach links fliegen, um zu einem Leben zu gelangen.

Passwort: JASMIN, DSCHAFFAR, KÖNIG, JASMIN

## Das Videospiel-Paradies

# MARO

Videofilm mit 40 Demos  
von NEO-GEO, 3 DO  
und Jaguar Neuheiten

nur DM 49,-

Ab sofort Ratenkauf  
von SEGA CD-ROM,  
3 DO NEO-GEO und  
Atari Jaguar möglich.



#### NEO-GEO Sonderaktion (solange Vorrat reicht)

Bowling	DM 149,-	Sengoku	DM 149,-
Ghost Pilot	DM 149,-	Trash-Ralley	DM 149,-
Nam 1975	DM 149,-	Three Count Bout	DM 249,-
Magician Lord	DM 149,-	Sengoku II	DM 299,-
Blues Journey	DM 149,-	Art of Fighting	DM 299,-
Alpha Mission	DM 149,-	Art of Fighting II	DM 399,-
Crossed Sword	DM 149,-	Last Resort	DM 279,-
Super Sidekicks	DM 249,-		
Eight-Man	DM 149,-		

#### Super Nintendo

Street Fighter Super	DM 169,-
Fatal Fury II	DM 169,-
Goof Troop	DM 99,-

**300 Spiele**  
zu  
**Super-Preisen**

König-Karl-Straße 66

70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 0711-557729 · Fax 0711-557463

(Am Bahnhof  
gegenüber McDonald's)

## trendline



Unterhaltungselektronik & Zubehör  
Einigkeitstraße 28 · 45133 Essen · Tel. 0201/425770  
Fax 0201/425771 · Info-Service 0201/411091

**Bei uns wird SICHERHEIT groß geschrieben!**

Umbau Super Nintendo 50/60 Hz PAL -> NTSC DM 95,-  
Umbau Sega Mega Drive 50/60 Hz PAL -> NTSC DM 90,-  
Computer Link Kits SNES / Sega DM 49,- · 3DO & Jaguar a.A.

**0201/425770** **0201/411091**

**trendline-Info-Service**  
Nur Versand, kein Ladenverkauf!

**Bitte ausschneiden und auf eine Postkarte kleben!**

**Produktübersicht**  
**Händler-Info**

VG 03/94



## Bonuslevel:

Keine Gegner, keine Hindernisse, kein Garnichts, nur Rubine, die darauf warten, eingesammelt zu werden (eine gute Möglichkeit um an die begehrten 50 roten Rubine zu gelangen).

Passwort: DSCHAFFAR, JASMIN, ALADDIN, DSCHAFFAR

## In Dschaffars Schloß:

Dem Messerwerfer könnt Ihr mit Äpfeln nichts anhaben, obwohl es aussieht, als ob er verwundet werden würde. Die fahrenden Plattformen könnt Ihr umleiten, indem Ihr

Euch an die Ringe hängt; die entsprechende Weiche wird dann zur nächsten Schiene im Uhrzeigersinn gedreht.

In Dschaffars Schloß, Endgegner 1: Dschaffar hat drei Angriffs- und eine Verteidigungstaktik:

Am Anfang fliegt er nach links/rechts und spickt seinen Stab in die Mitte des Bodens. Rennt jetzt nach links/rechts und springt in hohem Bogen so über die aus dem Stab kommenden Zauberstrahlen, daß Ihr auf ihm landet und nach oben katapultiert werdet; segelt jetzt auf Dschaffar's Kopf. Habt Ihr

ihn dann auch tatsächlich getroffen, müßt Ihr schleunigst in eine Ecke verschwinden, denn jetzt verteidigt er sich mit drei von oben nach unten geschossenen Blitzen.

Entweder fliegt er danach auf Euch zu, wobei Ihr einfach in der Ecke geduckt bleibt, oder er läßt ein paar lebende Steinkrüge erscheinen, die Ihr einfach mit Äpfeln abschießt.

Passwort: ALADDIN, JASMIN, ABU, KÖNIG

In Dschaffars Schloß, Endgegner 2:

Dschaffar hat sich mittlerweile in eine Kobra verwandelt. Ihr steht auf seinem sich bewegenden Schwanz, während er Euch mit dem Kopf angreift. Benutzt die aus seinem Maul kommenden Eier als Treppe zu seiner Achillessehne (der Teil hinter den Augen). Jetzt wedelt er heftiger mit dem Schwanz so daß Ihr, wenn Ihr nicht rechtzeitig in die Luft springt, im Feuer landet.

Wenn er sich wieder beruhigt hat, greift er Euch mit dem Kopf an. Das ist eine gute Gelegenheit um ihn anzugreifen. Es folgt der (Super-) Abspann.

## Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

## Battleloads Super Nintendo

Nico Schifferdecker aus Forbach weiß, wie man an zusätzliche Krötenleben rankommt:

Drückt im Titelbild unten, A, B und Start gleichzeitig. Bei Erfolg leuchtet die Battlemaniacs-Flagge kurz rot auf und Ihr beginnt mit 5 Extraleben und ebensovielen Continues.

Wenn Euch das noch nicht reicht, solltet Ihr den Waspling-Bienen im zweiten Level besondere Aufmerksamkeit schenken: Zwar sind sie nach einem Treffer schon besiegt und fallen nach unten, doch wenn Ihr sie noch weitere fünfmal erwischt, bevor sie aus dem Bildschirm fallen, winkt Euch jeweils ein weiteres Extraleben.

## Mortal Kombat Mega Drive

Joachim und Tobias Kreisel aus Stadtsteinach kennen den ultimativen Cheat zur fiesen Prügelei:

Drückt im Gamestart- und Optionsbildschirm die Tastenkombination unten, oben, links, links, A, rechts, unten. Hat es geklappt, so erscheint als dritter Menüpunkt die Message "Cheat Enabled". Effekt: Bei Anwahl dieses Menüpunktes erscheint ein Optionsmenü, das kaum einen Wunsch offen läßt. Unter anderem kann man die Abspanne der Kämpfer bewundern, die Bonusrunden üben, den ersten Kampfart bestimmen oder die Kampfreihenfolge festlegen. Die Demos und Abspanne werden über die C-Taste aktiviert. Alles andere wird wirksam, sobald das Spiel gestartet wird. Wählt als Kuriosum mal "The Pit" als erstes Kampfgebiet und achtet dort auf die Figuren, die am Mond vorbeiziehen. Es gibt etwa 10 verschiedene Schatten, die man entdecken kann.

## Pop'n'Twin Bee Super Nintendo

Takeshi Mentzel aus Berlin verfügt über eine umfangreiche Cheatsammlung zum "Killerbienen"-Spiel:

### Unverwundbarkeit:

Im Pausenmodus A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B.

### Wieder volle Energie:

Im Pausenmodus Select, A, Y, A, Y, X, B, X, B, R, R, Select.

### Endloscontinue:

Habt Ihr nur noch wenige Credits, dann drückt im Pausenmodus

A, B, Y, X, R, L, oben, unten, rechts, A, A, A. Jetzt habt Ihr wieder 8 Credits. Diesen Trick könnt Ihr unendlich oft benutzen.

### Unendlich viele Mini-Twin-Bees:

Im Pausenmodus oben, oben, oben, unten, unten, unten, links, rechts, links, rechts, links, rechts, B, A, B, A, B, A. Unbegrenzte Anwendung.

### Neun Sidekick-Bienen:

Im Pausenmodus unten, unten, oben, oben, B, B, X, X, rechts, links, A, Y. Vier benutzt Ihr gleich, die restlichen werden für später bereitgehalten. Unbegrenzte Anwendung.

## Robocop 2 Game Boy

Marian Claus aus Neuhof hat einen Tip für Ungeduldige: Wer den Blechpolizisten im Abspann bewundern will, sollte die Kombination links, A, B, select und start gleichzeitig drücken.

## Cool Spot Mega Drive

Ingo Busch aus Recklinghausen bringt's auf den Punkt. Wer zweifelt und nicht mehr weiter weiß, drückt in einem beliebigen Level start und die Kombination: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C auf Controller 1. Ihr werdet einen Ton hören und der betreffende Level ist geschafft.

## Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

## Empire Strikes Back Super Nintendo – US-Version

Chris Senger aus Hockenheim nennt glücklicherweise die Macht sein eigen und entriß mit rebellischer Kraft dem Imperium sämtliche Codes für den langerwarteten, gelungenen Nachfolger des Super-Star-Wars-Moduls:

Level 1:	WFBJTB
Level 2:	BHRDHL
Level 3:	HMGBWJ
Level 4:	WLJWDN
Level 5:	WBWHRW
Level 6:	GJBHNF
Level 7:	MCDGRJ
Level 8:	NGMSJB
Level 9:	RLMSWJ
Level 10:	SWPMSS
Level 11:	GJBHNF
Level 12:	MCDGRJ
Level 13:	PGPNMG
Level 14:	NGMSJB
Level 15:	RLMSWJ
Level 16:	MBRCGB
Level 17:	SWPMSS



## Actraiser 2, Mega Drive

Galir Danijel aus München hat alle Paßwörter der actionreichen Fortsetzung erspielt:

Stage	Town	Act	Name	Code
1	Diligence	1	Industen	SWZX LKCF BWTS
—	—	2	Benefic	XZKC XBZM WTHC
2	Devote	1	Tortoise Isl.	ICLD XVTX TMCT
—	—	2	Altheria	MLWK BPZW YICW
3	Temponia	1	Moderio	MMFH MBKC FFTL
—	—	2	Demon's Cave	MSCY HKHD ZFHC
4	Favorian	1	Death Field	MFLT CMSP XWFZ
—	Justania	2	Almetha Vulcano	MFLH MFDS MXPS
5	Lovaous	1	Palace	MFMJ PLBW LPCX
—	—	2	Palace	MFMJ TTLK FFTP
6	Leon	1	Gratis	MFMJ TWSY HMTF
—	—	2	Stormrook	MFXT SHJT CYTP
7	Humbelton	1	Tower Of Souls	MFCY BPXF DWKL
—	—	2	Deathheim	MFCL SYMC MSXF
—	—	—	Tanzra (Endboss)	MFCL SYMX WKTD

## Asterix Mega Drive

Tobias Frisch aus Pforzheim ist ein Gallier ohne Furcht und Tadel:

Level 2: Insula  
Level 3: Condor  
Level 4: Vienna  
Level 5: Avalon  
Level 6: Dulcis

## Aladdin Super Nintendo

Armin Spaendl aus St. Ingbert hat für Euch die Codes aus der Lampe gezaubert, damit Ihr das ganze Abenteuer genießen könnt:

**Level 2:**  
Dschini, Abu, Aladdin, Sultan  
**Level 3:**  
Dscharaf, Abu, Jasmin, Dschinni  
**Level 4:**  
Dschini, Dscharaf, Aladdin, Abu  
**Level 5:**  
Abu, Aladdin, Dschinni, Jasmin  
**Level 6:**  
Jasmin, Dscharaf, Sultan, Jasmin  
**Level 7:**  
Dscharaf, Jasmin, Aladdin, Dscharaf  
**Ende:**  
Aladdin, Jasmin, Abu, Sultan

## Zombies Super Nintendo

Andreas Krause aus Hamburg kennt keine Angst. Locker schlen- derte er durch die Level des Grusel-Moduls.

Level 5: RHRK  
Level 9: TBGY  
Level 13: XFCK  
Level 17: BKYZ  
Level 21: VXBB  
Level 25: XYLZ  
Level 29: XLZG  
Level 33: WJQK  
Level 37: BZVG  
Level 41: BRPK  
Level 45: BLHR  
Credit-Level: XWJR

## Puggsy Mega Drive

Martin Weigel aus Ailsfeld-Elbenrod kennt das ultimative Paßwort für die Levelwahl: Somit sollte es für Euch ein leichtes sein, den kleinen, sym- pathischen Außerirdischen jeden Abschnitt des Spiels sehen zu lassen.

600 276 007  
714 325 661  
027 316 576

# Impressum

**Chefredaktion:** Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Redaktion:** Jan Barysch (jb), Frank Heukemes (fh), Manfred Naumayer (mn), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz), Tetsuhiko Hara (tet)  
**Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Carsten Borgmeier  
**Redaktionsassistent:** Angelika Rotner, Catharina Winter

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**Erreichen Sie die Redaktion:**  
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

**Manuskripteneinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle veröffentlicht oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout:** Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzner, Gregor Müller-Heesch

**DTP-Operatoren:** Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

**Titellayout:** Wolfgang Berns

**Fotografie:** Roland Müller

**Titel:** Readysoft

**Anzeigenleitung:** Peter Kusterer (333)

**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Stefanie Zipf (168)

**Auslandrepräsentanten:**

**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602

**M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739**

**Taiwan:** Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

**Japan:** Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

**Italien:** Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

**Holland:** Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572

**Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944**

**Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789**

**Hongkong:** The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

**Frankreich:** Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

**Erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
Tel.: 089/4613-333, Fax: 089/4613-789

**Anzeigenpreise:** gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994

**Vertrieb Handel:** MVZ, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 42699 Solingen

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Vertriebsleitung:** Benno Gaab

### Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice

74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 5,80

**Jahresabonnement Inland** (12 Ausgaben): DM 61,20

(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)

**Jahresabonnement Ausland:** DM 79,20

(Luftpost auf Anfrage)

**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH, Aren- bergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, .

Jahresabonnementpreis: öS 480,-

**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

**Leitung Technik:** Klaus Buck (180)

**Druck:** E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

**Urheberrecht:** Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur im groben Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

**Verlagsleiter:** Wolfram Höfler

**Präsident:** Michael Koeppe

**Director Zeitschriften:** Michael M. Pauly

### Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,  
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,  
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldarm.





Ingo Tannen aus Wittmund führt die zwei drolligen Schwerenöter durch die Welten des verrückten Abenteuers

## Bill & Ted's Excellent Game- boy Adventure Game Boy

Welt 2: 555-4239  
Welt 3: 555-6767  
Welt 4: 555-8942  
Welt 5: 555-4118  
Welt 6: 555-8471  
Welt 7: 555-2989

### Kurz, aber knackig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, der wühle in unserem Fundus von verrückten Cheats, Tips und Tricks.

## Super Monaco GP 2: Game Gear

Martin Grimme aus Passau hat den Trick für faule Rennfahrer: Gebt als Paßwort "SENN-A" ein und freut Euch über den Abspann.



## Zombies Super Nintendo

Edgar Le Maire aus Brühl bewahrt beim Horrorgemetzel die Nerven und sagt Euch, wo's langgeht:

Geht im 7. Level durch die rechte Tür. Danach durch den Geheimgang in der rechten Wand und Ihr kommt in eine Bonuskammer. Dort findet Ihr einige Hilfsmittel und ein Extraleben.

## Super Mario All Stars Super Nintendo

Aller guten Dinge sind dreil  
Dreimal Super-Mario-Allstars-Tips:

Sebastian Tost aus Grevenbroich weiß, wie Ihr an die begehrtesten Extras bei Super Mario 3 kommt:

Wer bei Super Mario 3 alle Item-Reihen voll mit Waschbäranzügen, Blumen und Pilzen usw. haben will, der macht einfach folgenden Trick: Wenn Ihr in der Eisswelt den Hammer errungen habt, könnt Ihr unter dem ersten Pilzhaus einen Stein vor einer Röhre zerschlagen. Wenn Ihr das gemacht habt, geht Ihr in das erste Pilzhaus und sucht Euch den Hammeranzug oder eine Blume heraus. Wenn Ihr diese(n) habt, macht Ihr folgendes: Ihr geht aus dem Pilzhaus und speichert ab. Wenn Ihr nun wieder an der Röhre erscheint, geht Ihr einfach wieder in das Pilzhaus und holt Euch einfach wieder den Hammeranzug oder die Blume. Mit etwas Zeit und Geduld kann man sich nun alle Reihen damit vollstopfen.

Arne Timmermanns aus Krefeld vertreibt unliebsame Plagegeister bei Mario 3 mit links:

Ihr habt Euch bestimmt schon einmal über die Geister oder über die Steinstampfer geärgert? Versucht doch mal, sie mit dem "Hammeranzug" zu zerstören.

Außerdem gibt es in "Toads Haus" noch einen Trick, wie man immer dasselbe kriegen kann: Ist z.B. eine Blume in der linken Truhe, so ist sie beim nächstenmal in der rechten, danach in der Mitte und dann wieder in der linken.

In Welt 1 beim ersten Schiff kann man in der Lava unter den Booten durchschwimmen.

Carl Friedrich Nordmeier aus Kassel hat einen Trick, der Euch eine Unmenge der beliebten Warpflöten besorgt:

Ihr müßt Euch die Flöte in Welt 1-3 holen (3 Sekunden auf dem weißen Block mit dem roten Koopa ducken, dann hinter der Kulisse bis zum Ende der Welt laufen und die Warpflöte abstauben) und die Flöte im Bum-Bum-Schloß besorgen (vor der Tür bei dem Schildkrötenskelett mit Waschbär-Mario auf die Steine fliegen und die Warpflöte nehmen) und dann speichern. Nun ist in Welt 1-3 noch eine Warpflöte. Mit dieser Methode kann man sich bis zu 29 Flöten besorgen, und nun dürfte es kein Problem mehr sein, jede Welt genau unter die Lupe zu nehmen.

## Lawnmower Man Super Nintendo

Thomas Stocker aus München nennt einen heißen Tip zur Level- und Sequenz-Auswahl sein eigen: Sobald das Spiel beginnt, folgendes abwarten:

Lawnmower Man-Titelbild, Highscore-Liste, ein paar Bilder (Geschichte) Demo vom Cyberrun, dann kommt: Player One choose your Player. Der Cursor springt von Angelo zu Carla und wieder zurück zu Angelo. An dieser Stelle Start drücken! Nun kommt man in ein Untermenü und kann dort zwischen Data Chamber, IO Port, IQ-Test, Zorn, etc. wählen.

## Warsong Mega Drive

Daniel Decavele aus Göttingen hilft beim oftmals nicht ganz leichten Action-Adventure: Um nicht immer die gleiche

Musik hören zu müssen, kann man in jedem Szenario auf das Feld links oben gehen (siehe Grafik) und ca. zehn Sekunden lang den B-Knopf gedrückt halten. So kommt man in ein verstecktes Soundmenü mit neuen Melodien.

Habt Ihr das Gefühl, daß Eure Charaktere noch nicht stark genug sind und noch einige Erfahrungspunkte gebrauchen könnten, so solltet Ihr auf der vergrößerten Karte auf dem gleichen Feld den B-Knopf gedrückt halten. Jetzt könnt Ihr die ersten 19 Szenarien anwählen. Ihr solltet jedoch kein höheres Szenario anwählen, als das, was Ihr gerade spielt, da Ihr dafür noch nicht stark genug seid. Spielt stattdessen alte Szenarien nochmals durch, um weitere Erfahrungspunkte zu sammeln.

## B.O.B. Mega Drive

Thomas Göttlich aus Blaubeuren ist dem trottelligen Robot-Männchen wohlgesonnen und spendiert ihm mit seinem Kurzcheat ein paar feine Extras.

Im Bild nach dem Electronic-Arts-Bildschirm sieht man ein goldenes Schild. Jetzt gleichzeitig die Knöpfe A, B, C des 2. Controlpads drücken. Nun solltet Ihr 99 Schuß von jeder Waffe sowie 9 Sprungfelder, 9 Schutzschilde, 9 Helikopterköpfe sowie unendlich viele Leben besitzen.

## Jurassic Park Super Nintendo

W. Gernot Bauer aus Hof bei Salzburg hält seine Komplettlösung für Euch parat:

Folgende Dinge muß man in dieser Reihenfolge(!) machen:  
- Zuerst den Generator im Nublar Utility Shed einschalten (Erdgeschoß)  
- Dennis Nedris' ID-card aus dem Beach Utility Shed holen (Erdgeschoß)  
- zum Visitors Center gehen und dort vom Dach John Hammonds ID-Karte holen



**Rufen Sie uns an !!!**

**14H00-18H30**

Alle Spiele sind in europäischer (EUR), amerikanischer (US) oder japanischer (JP) Version

**Bestellformular CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH Langgasse 5 81267 Neu Anspach**

SPIEL	KONSOLE	PREIS
<b>Porto *</b>		
<b>Gesamtbetrag</b>		

Kunden-Nr. : .....

Name : .....

Anschrift : .....

Postleitzahl : .....

Tel. : .....

Vorname : .....

Ort : .....

Geburtsdatum : .....

Euroscheck (Bis DEM 400) : ☐

Unterschrift

Per Nachnahme : ☐

\* Porto Inland DM 9,- + DM 3,- per Nachnahme (zzgl. NN-Gebühr **DM** 3,-)  
 express + 7,- DM  
 UPS möglich auf Anfrage  
 Ausland Vorkasse DM 18,- und NN ab DM 35,-

Händleranfragen erwünscht

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten VG

Bestellungen vor 16:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt



- jetzt kann man den Computer im 2. Stock hochfahren (booten)
- zum Raptors Pen gehen und aus dem 3. Untergeschoß die Batterien holen
- im 2. Untergeschoß findet man die Ian-Malcom-ID-Karte
- jetzt runter in das 4. Untergeschoß: Maldoon ID
- nun kann man im Nublar Utility

- Shed durch die Tür im 1. Untergeschoß und bekommt Geraro's ID
- zurück zum Beach Utility Shed und im 2. Stock die Batterien abholen
- Arnolds ID liegt nun im 1. Untergeschoß zur Abholung bereit
- die Batterien aus dem Schiff (Erdgeschoß) und Dr. Wus ID (1. Untergeschoß) holen

- zurück in den Raptors Pen und im 5. Untergeschoß den Schalter umlegen
- endlich kann man den 1. Security Level vom Computer im Visitor's Center (2. Stock) und den 2. aus dem 3. Untergeschoß im Schiff bekommen. Jetzt muß man alle Dinos im Schiff zerstören. Im 4. Untergeschoß gibt es Ellies ID-Karte

- die Gasbombe aus dem Northern Utility Shed holen und zu den Eiern im Raptor-Nest legen
- wieder zurück zum Schiff und mit dem Terminal im 4. Untergeschoß um Hilfe funken
- jetzt muß man noch alle Eier einsammeln und zum Hubschrauberlandeplatz gehen



## Keine Ja-Panik! Lektion 1

Keine andere Sprache ist so komplex und für Außenstehende unverständlich wie Japanisch. 92 Laute, die ergänzt werden durch mehr als 1500 Grundschriftzeichen sind kein Pappentier. Nicht einmal ein

waschechter Japaner blickt da vollends durch. Aber ein Glück, daß die Spielehersteller nicht aus der vollen Wortschatzkiste schöpfen. Weil die Spiele auch für jüngere Kids verständlich sein sollen, beschränkt sich die Game-Spra-

che auf das Level eines Grundschülers. Das bedeutet, das meiste, was auf dem Bildschirm erscheint, ist das Hiragana-Alphabet mit 46 Buchstaben. Dies sind die häufigsten Bezeichnungen in japanischen Spielen:

Habt Ihr Euch jemals gefragt, was die sonderbaren Schriftzeichen in japanischen Spielen darstellen sollen? Und habt Ihr Euch nicht schwarz geärgert, wenn Ihr im Optionsmenü die falsche Einstellung gewählt habt, bloß weil Ihr nicht Hiragana von Kanji unterscheiden konntet? Keine Panik! Ab dieser Ausgabe werden wir Euch in regelmäßigen Abständen Nachhilfestunden in fernöstlicher Rechtschreibung geben. Falls Ihr Fragen habt, schickt sie uns doch einfach zu. Am besten mit Bildschirmfotos oder Skizzen an:

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion VIDEO GAMES  
Stichwort: Keine Ja-Panik  
Hans-Pinsel-Straße 2  
85540 Haar bei München

はい	いいえ	やめる	なし
ja	nein	aufhören	nichts (ausgewählt)
スタート	終了	はじめから	つづきから
Start	Ende	von Beginn an	weitermachen
レベル	やさしい	ふつう	むずかしい
Level, Schwierigkeitsgrad	einfach	mittelschwer	schwierig
パスワード	オプション	キー設定	
Passwort	Option	Tastenbelegung	
コontiニュー	ニューゲーム	プレイヤー	
Continue	neues Spiel	Spieler	
サウンド	モノラル	ステレオ	
Sound	mono	stereo	





# KLEINANZEIGEN

## Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans eine Gelegenheit, für **5,- DM GEGEN VORAUSKASSE** eine private Kleinanzeige mit **100** zu **4** Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 08/94 (erscheint am 25.05.'94) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 15. 04. '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der Juli-Ausgabe (erscheint am 29.6.'94) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal **100** Zeilen lang sein.

Der Verlag lehnt sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.

Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen lässt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagemummern werden nicht veröffentlicht.

## Game Boy

Suche für Game Boy: Puzznic, Quix, Miner 2049, Sagaia, Pyramids of Ra, Klax, Shanghai, Hattris. 200,- Neupreise. Angebote ab 10,- DM. Witke, 3-Hügel-Str. 75, 44203 Bochum

Verkaufe für Game Boy: Spiel Bull mit Anleitung für 50 DM. Lutz Bischoff, Muldeweg 14, 44203 Braunschweig, Tel. 0531/843988

Verk. 10 versch. Game-Boy-Spiele: 50% billiger bei 50-DM-Spielen, 10% billiger bei 70-DM-Spielen, z.B. Turtles 2, Nemesis 2. Ch. Olav, 44203 Parsberg, Tel. 09492/5832, 10,- Dailer

Spiele ab 20 DM zu verkaufen. Verst. Licht, Handyboy, Caseyboy. Tel. 0511/73951

Verkaufe für Game Boy: Frightmare of Fear für 25 DM. Außerdem tausche ich Castlevania 4 gegen Super Mario Bros. Wars oder Actraiser 1. Bitte melden bei 0707/12339

Verkaufe GB + Spiele (Zelda, Metroid, R-Type, Prince of Persia u.v.m.) inkl. Action Replay + Hyperboy + Tasche für 450,- DM. Tel. 05691/6855

GB-Module: Mega Man 1, Sword of Hope, Dynablast, Dr. Mario, Mickey's Dangerous Chase (alle 25 DM), Tennis (15 DM). Tel. 0611/402123

Verkaufe f. Asteroids 15,-, Parodius 25,-, Paperboy 15,-, Superstars 20,-, R-Type 20,-, Double Dragon 3 20,-, Spiderman 1 15,-, Bastian. Tel. 08092/22819

Game Boy inkl. Tetris 50,-. Spiele: Kungfu-Master, Mario u. Yoshi, Dr. Mario, Bugs Bunny, Mario Land je 35,- oder 180,- oder tausche gegen Game Gear. Tel. 05384/1741

Verkaufe Terminator II für 30 DM. Diez/Lahn, Tel. 06432/82601, ab 14.00 Uhr

Verkaufe: Kwirk für nur 25,- DM, Kungfu für nur 30,- DM. P. Dörre, 44203 Wollersdorf, Malen-höhe 16

Verkaufe billig meine Game-Sammlung. Liste mit frankiertem Rückumschlag anfordern bei: M. Adler, Mitterstr. 5, 80336 München

Verkaufe Game-Boy-Spiele: Fortnite Zone us = 23 DM, Doublet 2 dt. = 33 DM. Gerhard Friesen, Tel. 0531/55607

Verkaufe Game Boy mit 4 Spielen (Mario Land 2, Parodius), Akku, Preis ca. 200 DM und der Illuminator (Licht). Tel. 08190/492

Verkaufe: Tennis für 25 DM, Madness, nur 5x gespielt, für 10 DM. Tel. 0431/588118

Verkaufe Game Boy + 10 Spiele + Netzteil mit Akku und Lösungsbücher für 850 DM, Neupreis 1400 DM, nur komplett. Michael Pfeifer, Tel. 04222/1580, ab 19.30 Uhr

Verkaufe Game-Boy-Spiele: Double Dragon 2, Batman (je 40,-), Turtles 1, Solar Striker, Alleyway (je 30,-). Tel. 05358/1010 (Christian)

Verkaufe GB-Spiele für 10,- DM: Tetris, Shad. Warrior, Turtles 2, Best of 10 best, Double Dragon 2, RC-ProAm, Elevator Action, Icarus, Fighting Sim. Tel. 08157/2549

Suche GB-Spiele bis 30 DM: GB-Wars (70) und besonders Power Mission für 40 DM. Angebote an: Roman Heger, Fichtelbergstr. 41, 70372 Stuttgart, Fax 0711/8178521

Kaufe sämtliche Game-Boy-Spiele zu guten Preisen, j.p., us oder dt. Tel. 05162/6353, ab 14 Uhr, 10,- Oliver fragen

Zu verk. für Game Boy: Mystic Quest 40 DM, WWF 2, Allstars, Ferrari GP, Tipp of, Krusty fun House, Ko Pro-Am, alle 30 DM, Megaman, 10,- DM. Tel. 06078/4815

Verk. GB-Spiele: Probotector 35,-, Wars 40,-, Star Trek 35,-, Spidermann 25,-. Suche Spiele: Looney Tunes, Flintstones, Prince of Persia. Tel. 07133/16481

Playclub - Der Computer- und Videospiele-Club. Fordert unsere Serviceleistungen gegen 1 DM Rückporto an Playclub, Heiner-Specht-Weg 6, 25421 Pinneberg

Verkaufe Game-Boy-Games (Preis VB): Turri- (am.), World Cup, Tiny Toons, Bill + Ted (am.), Nemesis, Dynabl., 10,-, Loopz. Mo., 13.30-16.00 Uhr, Tel. 0541/72521

Zu verkaufen: Game Boy + 9 Spiele, z.B. Double Dragon 1 + 2, Terminator 2, Simpsons usw., Preis VB. Tel. 040/40107

Suche Track and Field für Game Boy, zahle 30 DM. Tel. 0541/10300

Verkaufe Terminator 2, Ghostbusters 2, Quarth, Robocop 1, Turtles 2, Nemesis 1, 10,-, Steel für 30,- DM pro Spiel, Anleitung und Schachtel vorhanden. Suche Schachtel (I) Final Fantasy 1, zahle auch Tel. 0567/12548 (Juno)

## Game Gear

Verkaufe Sega Game Gear mit 5 Spielen, G-Lo, Sonic 2, Put'n Putter, Indiana Jones 3, 2x Columns und Netzadapter für 30 SFr. Tel. (0041) 01 002000

Verkaufe GG mit 5 Spielen (Shinobi + G-Lo + Sonic + AX-Battler + Chrystal Warriors) + Car + AC-Adapter, 250,- DM, NP 800,- DM. Tel. 0561/3011482, 10,- h, 10,- o. 10,-

Verkaufe GG mit 6 Spielen (Donald Duck, Sonic 1, G-Lo, Chase H.O., Columns, 10,-) für 290,- DM, Neupreis ca. 700 DM, ein Jahr alt. Tel. 069/5481624, ab 17 Uhr erreichbar

Tausche/Verk. Ottifants, Shinobi 1, 2, Put'n Putter, Wonderboy 1 u. 3, Super Monaco GP 1, Suche Batmans Return oder Street of Rage 1 o. 2, oder irgend ein anderes GG-Spiel. Tel. 0474/793

Verkaufe Game-Gear-Spiele: Shinobi 50 DM, Jurassic P. 10 DM, Batman R. 10 DM, Wonder B., Dragons Trap 10 DM, Putt + Putter 10 DM. Tel. 04152/7652

## Lynx

Suche günstig Spiele für Atari Lynx. Ingo Milow, Luthardstr. 6, 37586 Dassel, Tel. 0532/9705

Verkaufe Lynx-Spiele Pac-Man und California Games für je 10 DM, auch def. Lynx, 15 DM. Tel. 040/6726966

Suche Module und Zubehör für Atari Lynx (speziell Module Pinball Jam, Klax, 10,-, Talons, Lemmings, Dinolympics und Dracula). Tel. 030/3017825 (18-21 Uhr)

Suche fürs Lynx Blockout und 10,-, II, zahle 40,- DM pro Spiel. Volker Thieme, O.-Schlag-Str. 2, 06712 Zeltz

## Master System

Verkaufe Master System mit 10 Spielen, z.B. Terminator, Sonic 2, Mickey Mouse, 100,-, Tel. 05531/61949, nur sonntags ab 18 Uhr

Verkaufe für MS folgende Spiele: Sonic, Alien Syndrome (je 40 DM), My Hero Transbot, Shooting Gallery (je 30 DM) und Batmans Return (89 DM). Markus Kunath, Teichstr. 41, 01454 Wachau

Verkaufe Master System II mit Sonic I, II, Asterix, Marty M. und Alex, 10,- in Miracle World für nur 240 DM. Ruft an nach 19.30 h (02131/102489), fragt nach Mario

Verkaufe Sega-MS mit 16 Spielen, dem Handle Controller und dem S. Control Stick (alles sehr gut erhalten) für 1000 DM. Christian Lindner, Tel. 0517/32525

Verkaufe Master II + 10 Spiele + 1 Joypad. Angebote an S. Kothe, Hoyersburger Str. 91, 04416 Teltow

MS-Module: Great Volleyball 25,- DM, Champions of Europe 25,- DM zu verkaufen. E. Lay (MD) 70,- DM zu verkaufen. Tel. 02204/1720

## Mega Drive

Tausche MD-Spiele, z.B. Road Runner 1 + 2, 10,- 2 Royal Rumble, Ottifants, Sonic 1 + 2, Shadow of the Beast usw. Suche Gunstar Heroes usw. Tel. 0203/448199 oder 448890

Verkaufe u. tausche MD-Spiele, habe z.B. Fila-S, Another W., Rolo, LHX-Chop, Speedball 2, Phant. 10,-, 10,- Golf. Suche Guns, Heroes, Rocket K., Streetf. u.v.a. Tel. 07587/7761

Verk.: MD (50/60 Hz, engl./jap.) mit 24 Spielen, z.B. Shining Force, Rocket K., AMC, Flashback, Sonic 2 usw. NP 1000 DM, für nur 1299. Michael, Tel. 07191/86630

Verkaufe Mega Drive Magnumset + Scart-Anschluss + 5 Spiele (Lemmings, Sonic 2, Super Monaco GP 1, 10,-, Madness, Crueball) für 550,- DM. B. Hönicke, Karolinenstr. 1, 04414 Ruhla/Thür.

Wer tauscht seine MD und Mega-CD II gegen Super Mario Fire-Adapter, Technopad, Capcom-fighter-Stick und 11 Superpiele (z.B. SF, II Turbo, Mario Allstars usw.). Tel. 069/815730

Verk. Strider (40,-), E-Swat (30,-), Hellfire (40,-), Shadow Dancer (40,-), Alien Storm (40,-), Starflight (50,-). Tel. 02104/42468

Tausche ständig MD + SNES-Games wie Aladdin, Ranger X, Ultim Soccer, Mario Allstars, STF 1 Turbo, Pop'n Twinbee u.v.m. Suche Actraiser 2, R-Type 3, Skybl. u.v.m. Tel. 05731/52066

Tausche: Aladdin, Jungle Strike, NHLPA '93, 10,- + Mac, D. Fury, Mickey + Donald, Mickey 1 + 2, Flashback usw. gegen Gunstar Heroes u.a. Rocket, Sh. Force, Landstalker. T. 040/10220

Verkaufe ab dt.: Test Drive (50 DM), Sonic 1 (30 DM), Contra 2 (45 DM), Super Kick (50 DM), Quakshot (45 DM), LHX (50 DM). Tel. 08051/4136, 16-20 Uhr, 10,-

Verk. MD-Spiele: NHL '93, Aladdin, Ultimate Soccer, Shining Force, 10,- Fighter 2, Kick (u.v.m. Suche Lan 10,- u.v.m. Tel. 04862/5655, Frank. Auch 10,- + Tausch!

Biete MD- u. SNES-Spiele ab 40,- DM, z.B.: Aladdin 2, 10,-, Kombat, General Chaos, Mario Allstars, M. Kart, WWF, Tiny Toons, Magical Quest. Tel. 02156/7042, Ralf, ab 19 Uhr

Verkaufe Sega-Mega-Drive mit 10 Joypads und 7 Spielen, Rolo 10,-, Rescue, WWF, Mega Games 1, Streets of Rage und Chuck Rock für 430 DM. Neupreis 800 DM. Tel. 0541/1030

Tausche World of Illusion gegen Alien (dt. Vers./MD). Tel. 040/5204152

Tausche Streets of Rage 2, Thunder Force 4, Turrican, Taz-Mania u.a. gegen Cool Spot, Flashback, Rocket Knight Adventures u.a. Ni. dt. Spiel! Tel. 0520/771

Verk. wg. Systemwechsel Mega-CD-ROM 1 j. mit den Spielen Silpheed u. Sol-Face für 360,- DM, NAM 75 f. N. G. 140,- DM. Zuschr. an Uwe Altmann, Ludwigstr. 47, 06110 Halle/Saale

Verk. MD-Spiele 10,- 10,- DM, z.B. Sonic 1, Altered Beast, Columns 10,-. Verk. auch SNES-Titel ab 40,- DM, z.B. Double Dragon, Super Soccer. Tel. 09193/5865 od. 507

Tausche folgende MD-Games: Starflight, Thunderforce 3, Populous, Hang on, Aleste, Warsong, Olympic Gold, Monaco GP 2. Mega CD: Road Avenger, Sonic-CD, Go onl. Tel. 0600/1255

Verkaufe folgende Spiele je 50,-: Sonic 1 + 2, Super Real Basketball, Super Kick off, European Club Soccer, Arnold Palmer Golf, Grand Slam Tennis. Michael Weder, Berbsdorfer Str. 34, 04117 Bitterfeld

Verk. f. Mega Drive: Lemmings, Shinobi, James Pond II, Talespin f. Mater-Syst. Klax, zus. DM 200. Tel. 07131/484809

Verkaufe Mega Drive mit Sonic 1, 2 und Castle of Illusion, 10,- ein Jahr alt. 10,- nichts, gute Qualität. Alles zusammen für nur 250 DM. Tel. 05101/4734

Verk. MD + 17 Games od. Tausch gg. TurboDuo + Games od. Neo Geo + 2 Games od. gg. andere Kons., Verk.-Preis 700 DM. Verk. od. tausche CD32-Games. T. 0506/7710403, Thomas

Tausche MD + 2 Spiele gegen SNES mit Spiel. Tel. 08202/8995, ab 19.00

Tausche ständig MD-Spiele, auch ältere Titel. Tel. 0532/10678

Verk. Mega Drive (dt.) + 2 10,- + RGB-Kabel + Jap.-Adapter + 10 Spiele (EA Hockey, Devil Crash, Bad Omen, Thunderforce 3, S. Monaco GP, Thunderblade u.a.) für 700,- DM. Tel. 069/6924527







Tausche Rocketeer u. Wing Commander beide gegen Striker o. Sunset Riders für das SNES. Tel. 07541/81708 (nach Patrick fragen)

Tausche für SNES "Aladdin". Tel. 07541/11700 (nach Patrick fragen)

Verk. Super NES, 2 Joypads, JB-King Joystick, Spiele (Mario, Tiny Toons, Starwing, Sim City 3, Ghouls'n Ghosts), Adapter, RGB-Kabel, 1A-Zustand, für 60 DM! Tel. 05251/26026

Tausche SNES: Biete: S. Tennis, Wingcom., Sim City, F.F. Mystic Quest, Shadowrun, Alien 3, Tr., A. World, WWF, SNES. Suche: Bombberman, E. V. O., Arcus od. Tul Met. Planet, Harley H., Push Over, SNES. Tel. 07225/71732 od. 73969

Tausche SNES-Spiele u. US NES (suche Tauschpartner). Tel. 0228/649123, Denis

Verkaufe Spiele für Super Nintendo, z.B. Streetfighter 2 Turbo, Starwing F-Zero und Super Protector, Tel. 0251/72511

Verkaufe SNES + 2 Joypads + Wing Converter und Super Protector VHB 380,- DM, 18.00 Uhr. Tel. 06751/61556

Tausche/Verk. SNES-Sp., Fatal Fury II (150 DM) oder geg. R-Type II, habe noch Top Gear 2 dt., Mario Paint dt., Desert Fighter, Pilot Wings us. Suche Madden. NHL usw. Tel. 02645/577

Verk. Super Nintendo, 2 Pads JB, King Action Replay, 8 Spiele u.a. Starwing, Bubsy usw. VHB 700 DM, Tel. 06441/26543 (nach Markus fragen)

Hallo, suche Super NES. Tel. 0911/722460, ab 19.00 Uhr

Verkaufe Super-NES, 2 Pads, 1 Joystick, Adapter, Action Replay Pro, 10 Spiele f. 1100,-. Tel. 0251/336 (Dino)

Tausche/verkaufe Populous Gods, Final Fantasy II, Lagoon, Mystic Quest. Suche Aladdin, GooF Troop, Joing Merin in dt., Secret of Mana, The 7th Saga, usw. Tel. 0431/504080

Tausch: Streetf. 2, Bubsy gegen Cool Spot, Prügelspiele, usw. (habe auch Game-Boy-Spiele). Tel. 0228/324228, Mami

Suche (nur dt.): Royal Rumble, Axelay, Jimmy Connors, Jurassic Park, Super Mario, NHLPA Hockey '93, Tiny Toons, je 60 DM. Tel. 0252/51674 (Tiw. AB)

Suche Spiele 10 SNES. Ich Anfänger bin, freue ich mich über alle Angebote mit Preisvorstellung. Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Suche PGA Tour 1991 us Version, Tel. 0251/33311, ab 14.00

Tauschell Vorhandene Super Valls IV (US) gegen Pinball Fantasy o. Lemmings o. Populous 2 o. Aladin (us o. dt.) Rolf, Telefon 0711/105154

Tausche SNES-Spiel Batman Returns gegen T2 Arcade Game, HMA Jam, Jurassic Park oder Desert Strike. Verkaufe M. S. Sonic, Globcan, Panic (je 60 DM) nur dt. Tel. 07041/46214

Verkaufe SNES 1.5 + 2 Joypads + 9 Spiele, z.B. Mortal K., Action od. Tennis, Action Replay Pro + AV-Kabel, VHB 850,- DM. Lasse mit mir handeln. Tel. 05541/32874, Philip

Verk. für SNES King Arthur's World (neu) DM 90,-, Super R-Type DM 40,-, Verk. für Game Boy Bart VS. The Juggernauts DM 30,-. Tel. 06224/52476

Verkaufe Wars, Magical Quest, Street Fighter 2, Tiny Toon für 295,- (Neupreis) 480,-. Tel. 02174/62406, Christian Heider

Verkaufe Mortal Kombat (90 DM), Super Tennis (60 DM), B.O.B. (65 DM), dt. Version. Telefon 069/5076818, Daniel (nach 17 Uhr)

SNES zu verkaufen mit 8 Spielen, z.B. Super Mario W., Super Runner, Where in the World? Carmen Sandiego, Streetfighter II, Zelda, Protector, Sim City, Parodius jp., Adapter, 2 Joypads, kostete gesamt 1310 DM, jetzt nur noch 900 DM. Tel. 04141/609408

Ich verkaufe Wing (75 DM), R-Type (60 DM), Starwars (70 DM), dt. dt. Tel. 0251/17304 (Florian)

Verkaufe Neo Geo mit 2 Spielen für 750,-, Suche SNES-Games aller Art (neue), suche auch Manga-Filme (Originale), Tel. 09193/5865, sonntags ab 13.00 Uhr

Verk.: Castlevania (jp) 50 DM, NHLPA Hockey 93 (us), Final Fight (us) je 50 DM, Axelay (dt.), M. Paint (dt.), Sup. Soccer (dt.), Streetf. 2 (dt.), S. G. n Ghosts je 60 DM. T. 09193/8781, Mami

Verk. S. W. Card (24 MB) + SNES (us) + XE-1 Joystick (der Beste, NP 280,-) + 2 Module (Mario K., Starwing) + 3 Adapter + 3 Joypads + 4-Player-Adapter u. diverse Zubehör. Tel. 03303/501569, André verlangen

Verkaufe SNES-Spiele: Rumble Runner 75,- und Pilot Wings für 50,-, 4 Wo. alt. Suche Aero Acrobat, Actraiser 2, Super Turrican und Tiny Toons. Tel. 09193/8781

Superangebot für SNES: 2x 3 + Prince of Persia + Action Replay pro = 120,-, nur an Privat + Portokosten. Anrufbeantworter 040/2260701

Verkaufe (PAL): Street Fighter 2 und Mortal Kombat zu je 90 DM oder tausche gegen Royal Rumble mit Anleitung! Tel. 06872/5284, Christian Zenk

Verkaufe: Super-NES (us), 2x JB King, 14 Top-Games, 5-Player-Adapter, 1 MHz Vers., Scart (RGB), alles originalverpackt, Preis VB. Tel. 0561/4911690 (Michael)

Tausche Master-System-Spiele gegen Game Gear- und Mega-Drive-Spiele. Tel. 08232/1330 (von 17.30 bis 20.30). Suche TV-Tuner

Suche Bugs Bunny, Duffy Duck, NBA Jam, Mr. Nutz, Cool Spot, Clay Fighter usw. Ruft an unter 02104/46130

Tausche JB King Joystick + Street Fighter II gegen Capcom Arcade-Stick, suche außerdem die Streetfighter-2-Musik-CD. Tel. 0681/872642, Denis verlangen

Tausche King Arthur's World oder Super Conflict (beide us) gegen PTO (us). Tel. 06144/8740, Andy B. (Mo, Di, Do)

Verkaufe Street Fighter II (dt.) 50 DM, Tausche Starwing (us) gegen Striker/NHL '94, Exhaust Heat 2, Alien II, Mystical Ninja, Final Fantasy II. Tel. 02104/46130 (Elvis)

Verkaufe das Super-NES-Spiel Axelay für 100 DM oder tausche gegen anderes Spiel. Andreas Efferenn, Weinblick 16, 75438 Knittlingen, Tel. 07043/35372

Verk. SNES: Starwing 80,-, S-Protector, Zelda je 60,-, S. Soccer, Kick Off, S-Ghouls & Ghosts je 50,-, MD: Adv. Military Comm. 180,-, Sonic 2 60,-. Tel. 02525/1251

Suche Shanghai 2, Soulblazer, Rocky & Rocky und Exo zum Kauf (je 60 DM) oder Tausch gegen Joe & Mac, Gods, Castlev. II (us), Dino City, Axelay u.a. (PAL). Tel. 0217/671010

Verk. Tiny Toons und Magical Quest für je 70 DM. Tel. 0621/896937, Uli H. Uhr

Verk. SNES m. Term., F-Zero, Allstars, Dunkshot, Mortal Wars, 1 Pad, VHB 450 DM. Verk. SNES System + 2 Spiele, VHB. Tausche auch beides u. Neo Geo. Tel. 04161/62252, Markus, n. 20 Uhr

Tausche Magical Quest gegen anderes SNES-Spiel; suche Mystical Quest und Secret of Mana + Adapter (wenn amerikanisch). Tel. 02335/1614

Tausche oder verkaufe für NES: Metroid (55 DM), Super Mario II (65 DM), Olympus (60 DM), Gauntlet 2 (55 DM), Skate or Die (60 DM) und Goonies 2 (50 DM). Suche für Streetfighter Turbo und Turtles in Time. Tel. 0251/33311

SNES-Spiele! Supergünstig! SNES-Spiele! Parodius 40 DM, Super Soccer 50 DM, Wing Comm. 40 DM, Smash TV 30 DM, Super Aleste 40 DM, zusammen 170 DM statt 190. Zugreifen! Tel. 07844/7579

Verkaufe Spiele für Super Nintendo/Mega Drive. Liste anfordern bei Herbert Enge, Volkerstr. 5, 41000 Rheine

Suche: NHL 94, NFL 94, Final Fant. 3, Sensible Soccer usw. Habe Desert Strike, F-Zero, Jimmy Connors, WC, Turrican, FF2, Secret of Mana, Rock'n'Roll Racing. Tel. 07121/485417

Suche für SNES Mystical Ninja, zahle für US-Version 100 DM, jp. 80 DM (je nach Zustand der Packung, Anleitung). Tel. 0511/1332031, Henß/Latka, 14-20 Uhr

Verkaufe oder tausche Spider-Man, X-Men, VB 60 DM und Super Mario World 90 DM. Tobias Porz, 56727 Mayen, T. 02651/71520, ab 19 Uhr

Tausche Mortal Allstars gegen Mortal Kombat u. F-Zero gegen anderes Spiel. Tel. 0611/30512

Verkaufe folgende Spiele für SNES: S' Schouls n' Ghosts (65 DM), Cool (75 DM) und Aladdin für 100 DM. Tel. 08721/2915 (Thomas)

Tausche für SNES Spiele: Streetfighter II, F-Zero, Super Ghouls'n Ghosts, Lemmings gegen T.T. Fighters, Turtles in Time, Art of Fighting, S. Conflict. Tel. 09131/44633, Tobias

Tausche Bubsy + Codes zum 16. Level (mit Anleitung) gegen Prince of Persia (aber bitte noch gut erhalten) mit Anleitung. T. 089/632514

Tausche oder verkaufe Streetfighter II, F1 Pole Position oder gegen Nigel Mansell (SNES). Verkaufe Spiel (Streetfighter 2) für 50 DM (dt.) oder tausche g. Schikel. Tel. 02503/2503

MS mit 8 Spielen, 2 Pads und Trickbuch 100 DM. SNES: Tausche o. verk. Sim City 50 DM, Rummenigge Player Manager 100 DM gegen GooF Troop o. Basketb. World League. Tel. 0421/355978

Verkaufe Mystic Quest, komplett deutsch, für 50 DM + Porto. Tel. 0252/50254

Verkaufe: Super Mario World, Turtles in Time, Tiny Toon, Monopolyamer, Pr. VB. Tel. 0211/460531, ab 15.00 Uhr

Tausche SNES-Spiele. Tel. 0251/33311

Verkaufe die SNES-Games Starwing, Populous, Krusty, Fan House, Mario World, Lemmings, Pilotwings, Soccer, F-Zero. Suche: Bombberman, 5076 Crach 2, Plok, Clayfighter, Clau. Tel. 07222/47029

Verkaufe: Mario Allstars, Zombies zusammen (125 DM). Suche: Flashback, Pop'n Twin Bee, S. Emp. Strikes Back, Populous 2, Prince of Persia, Bubsy (nur dt. Vers.). Telefon 0240/3138

Verkaufe Spiele für SNES: \*Rival Turf 40,-, Pilotwings 40,-, Chuck Rock (us) 50,-, Turtles 50,-, Axelay 60,-, Super Protector 60,-, \*Harley H. Ad. 50,-, \*Batman Returns 55,-, \*us. Tel. 0251/10701

Tausche Wing Commander, Axelay, Alien 3, Pilotwings 40,-, Chuck Rock (us) 50,-, Turtles 50,-, Axelay 60,-, Super Protector 60,-, \*Harley H. Ad. 50,-, \*Batman Returns 55,-, \*us. Tel. 0251/10701

Verkaufe + tausche SNES-Spiele: Clay Fighter 100 DM, Art of Fighting 100 DM. Suche: Bombberman + 4 Player A. d. Secret of Mana, NBA Jam. Tel. 0251/47236, ab 14 Uhr

Verkaufe: SNES mit 24 Topspielen + 2 Pads + Maus, S-Empire Strikes Back, Lost Vikings, Mystic Quest - Top-Zustand, VHB 1100 DM. Tel. 07491/56406

Tausche für SNES: Star Wars, J. Connors Pro Tennis Tour. Suche: Alien 3, Castlevania, Mechwarrior, Art of Fighting, M. Beneke, Dr. Otto-Nuschke-Str. 17, 30556 Stendal

Verk.: Aladdin, Cool Spot, Zombies, Jurassic Park, Battle Toads, alles deutsch, für 80,- DM, Super Aleste, Super Conflict für 60,- DM, Kopierstation Super Mario Pro 6 für 450,- DM. Tel. 07123/4931, Mami

Verkaufe superneues Zombies für Super-NES. Tausche auch, suche Castlevania 4. Ulrich Tausend, Tel. 08141/63827

Tausche oder verkaufe Street Fighter II (70 DM) und Desert Strike (70). Tausche gegen Super Strike Eagle, Asterix oder gegen Starwing, Super Soccer. Tel. 0911/605208, dienstags, donnerstags, freitags 16.00-20.00, nach Daniel oder Thomas fragen

Verkaufe spottbillig für SNES: Streetfighter 2, Protector, Ghouls'n Ghosts, Mario Paint und Zelda 3 (Preis je 40 DM). Tel. 09251/3747 (fragt nach Andy)

Verkaufe für SNES Super Tennis und Sim City zu je 50,- DM. Tel. 08431/44163

Tausche SNES-Spiele, PAL-Version: Striker Super Tennis, Desert Strike gegen Aladdin, Super Strike Eagle, Super Empire Strikes Back. Tel. 02203/695176

Tausche SNES: Pilot Wings, Alien 3, suche Mario Allst., Mario World, Mechwarrior, Zelda 3, Cybernator, alles dt. Tel. 06785/409, Anrufbeantworter

Tausche Battletoads, Road Runner, Mario World gegen Aladdin, Parodius, Tiny Toons. Tel. 0853/4421 (ab 10 Uhr)

Verk. SNES-Games: F-Zero, Parodius, Mario Kart, Mario World, 2 dt. und in Topzustand. Tel. 06107/3508 (nach Achim fragen)

Tausche SNES-Spiele: Ich habe Mechwarrior, Bubsy, World League Basketball. Suche: Jimmy Connors, Pit, Fatal Fury II usw. Tel. Österreich, Oberwart, 0362/871071

Verk. Street Fighter, Tiny T., Mario, Axelay, Super Contra, Simpsons, Dino City, Game Boy, Batterieset, Bugs B., Pinball, Turbo Master, Thunder B. Tel. 0217/671010

Verkaufe Super R-Type, World League, Battleball, Battletoads, Road Runner, Bart's Nightmare und Joe and Mac (us) für je 60 DM. Tel. 0251/10701

Verkaufe, suche: Starwing dt. 65 DM, Mickey Mouse M.Q. 50 DM. Suche: Tecmonba-Basketball oder Mario Paint oder F-1 Pole Position dt. Sebastian Dau, Domburgerstr. 105, 07743 Jena

Ich tausche Power Monger gegen Super Conflict oder Royal Rumble oder Super Baseball. Tel. 04106/72288, fragt gezielt nach Ulli

Tausche Striker gegen Rock'n'Roll Racing o. Bombberman + 4-Pl-Adap. Verkaufe 100 mit 130 Disketten + Drucker etc. für 60 DM. Tel. 02173/58312

Verkaufe für SNES: Jurassic Park 79,-, SF II 49,-, Mechwarrior (us), Zombies je 69,-, Turtles 4, Sim City je 59,-, Adapter AD-29 10,-, Suche Great Strategy Expert! Tel. 09973/9985

Verkaufe Super-NES mit Mario Allstars, Probotect., Mario World, Mortal Kombat, 2 Turbo, Tiny Toons und Magical Qu. für 60 DM (auch einzeln). Tel. 0251/33311

Halt! Verk. S. Empire Strikes Back, Aladdin, Championship Pool (us) für 100-85-60 DM und Magical Quest (40 DM). Suche F-1 Pole Position, tausche auch! Tel. 0621/472961

Verkaufe 5 SNES-Spiele dt.: Allstars (50 DM), Mario Paint (40 DM), Pilotwings (30 DM), Tiny Toon (50 DM), Castlevania 4 (40 DM), alles mit kompletter Anleitung. Tel. 05321/26281 (16 Uhr), Johannes

Verkaufe SNES-Spiele: 807 Nightm. (35), Red October (60), W. L. Basketball (65), Paperboy (40) & M. World (35). Tel. 02181/87814 (nach Sascha fragen)

Hey! Verkaufte SNES-Games (dt.): Aladdin, Jimmy Connors je 70 DM, Streetfighter 2, S. Mario World je 60 DM. Ruft an! Tel. 0751/16566, Gregor

Verk. oder tausche: D-Cool Spot, Axelay, W. L. Basketb., Mystic Quest, US-Run Saber, PTO, Des. Strike, 50-75 DM. S. Starke, Zum Kahlenberg 87, 14478 Potsdam

Verkaufe oder tausche für SNES: Super Ghouls'n Ghosts, Super Wrestlemania, Super Castlevania. Bei Verkauf je Spiel 60 DM. Tel. 02208/71147 (Dennis), nach 13.00

Verkaufe Super-Nintendo-Spiele NHLPA Hockey 100 dt. für 90,-, World of Illusion 100, für 30,-. Verkaufe auch Game Gear mit 6 Spielen + Batterie-Pack und Nintendo für 400,- DM. Tel. 0717/671010

Verkaufe oder tausche SNES-Spiele Sim City (60 DM), Street Fighter II (50 DM); suche NHLPA 93 und Street Fighter II Turbo; außerdem George Fomann K.O. Boxing. Tel. 0221/500044

Verkaufe JB-King (dt.) oder Bubsy gegen Striker, Clayfighter, Mortal Kombat, SF Turbo, Chopfiter 3, Actraiser 2 oder Art of Fighting. Tel. 05552/1677, Christian

Tausche Super-NES-Spiele aller Art! Ruft an unter 07152/25542

Suche: Sonic Spinball, Super Mario Kart, Actraiser, Mechwarrior, Biete dafür Axelay, Protector (SNES), World of Illusion, F-Zero. Tel. 0251/677027, Berli

Verkaufe Super Copy-Box-System für S-Nintendo 16 MB Computer. Info + 100 bei H. Baggens, Peypnstr. 35, 6132EL Sittard, Holland. Tel. 0492/52551

Suche Ultima 6 und Might and Magic 2 für SNES, 100 DM pro Spiel. T. 02555/81838

Verk. für SNES: Soulblaster jp. 60 DM, Zelda 3 us 65 DM, oder zusammen für 95 DM, Spiel und Anleitung im Topzustand. Tel. 08191/7733, Stefan

Suche gebr. SNES-Spiele ab 75% Spielspaß. Angebote mit Preisvorstellung an D. Vogelmann, 10717 Eriskirch oder Tel. 07541/8536

Verk. oder tausche für SN Street Fighter 2 Turbo, Mortal Kombat, SM. Allstars, Fatal Fury gegen Aladdin, Bombberman, Lost Vikings. Tel. 07071/22607

Verk. SNES: S. W. Card, 100000 Vers., 24 MB, für SNES us jp. DM 585, 100000 us, 24 MB, 60Hz je DM 89, PCE Pow. Sports DM 59, Tel. 0241/520710, Holger, gegen 16 u. 21.30 Uhr

Tausche Tiny Toons, Lemmings, Mickey Mouse, Mario Paint gegen Mortal Kombat, Cool Spot, SF2 Turbo oder Tausch auch gegen 3 Game-Boy-Spiele. Nur Pal. Rene, Tel. 04305/81008

Kaufe eure durchgezockten Spiele, verkauft auch ganze Bestände, sucht für Nintendo. Tausche auch brandneue und alte Games. Tel. 07000/03321



Verkaufe u. tausche SNES-Spiele, habe z.B. Star Fox, Shadowr., WWF, Power M. Suche: E.V.O. Full Metal Planet, Bombem., Young Merlin, Equin, Battle Cla., Clayl., WWF 2 u.a. Tel. 07587/761

Tausche für SNES: Aladdin u. Bart's Nightmare (beide komplett). Tel. 07802/5495, nach Andi fragen. PS: suche GB-Hüllen, zahle gut!

Suche Zelda II dt. für SNES, bezahle bis 50 DM. Tel. 0209/813328, ab 20 h. 45881 Gelsenkirchen, Hüttweg 3

Tausche/verk. SNES-Sp. Habe: Zombies (us), Mortal K. (us), Mario P. (dt.), Populous II (jp.). Suche: Striker/Actraiser II/R-Type II/Art of F./World H./Pilot W. us geg. MSSP. Tel. 02645/577

Verk./tausche Spiele für SNES. Habe u.a. Mechw., Bombem., Starwing u. Twinbee. Suche Actraiser 2, Secret of Mana, Aladdin, Equinox, Zool. Tel. 08141/72194

Verk. fürs dt. SNES: Street Fighter II T., World Heroes, Mortal Kombat, Art of Fighting, Star Wars II, Turtles, J. Fighting je 100 DM. Tel. 04521/74501, ab 15.00

Tausche, kaufe, verkaufe brandaktuelle und auch ältere Spiele. Habe über 70 Spiele. Suche auch XE-1 Joystick, zahle bis 100 DM oder Tausch gegen Spiel. Tel. 07805/59328

Verkaufe: Sim City und Super Mario World für 55 DM auf dem Super-NES. Philipp von Becker, Harthausen Str. 117, 81545 München. Tel. 089/646853, Fax 089/6468391

Tausche, kaufe und verkaufe SNES- und Game-Boy-Spiele. Habe neue und alte Spiele. Tel. 06578/858, Carlos Heinrich, Ringstraße 3a, 54528 Salmthal

Tausche, (ver)kaufe SNES-SMD-Games. Habe viele Games: RRRacing, Aladdin., Connors. Striker usw. Suche F1 Sensation, F1 PP, Fila, Ranger X usw. Ruf an: 06271/5873, nur Fr-So erreichbar

Verkaufe diverse Super-Nintendo- und Game-Boy-Spiele. Tel. 0617/113426

Tausche oder verkaufe Sim City, Mortal Kombat dt., Tecmo NBA Basketball us. Preis läßt sich handeln. Tel. 0208/384177. Achtung, bissiger Anrufbeantworter!

Zu verkaufen: SNES-Spiel Road Runner, Game-Boy-Spiele: Terminator 2, Spider Man, Turtles, Heinze, Waldheim, 78337 Ohningen, Tel. 07735/8556

Suche Japanversion von Parodius. Zahle bis zu 100 DM, wenn in gutem Zustand. Anrufen unter der Nr. 899309 (Lux.), nach Steve fragen

Verk. NES Super-Set für 140 DM. Verk. auch Lemmings (SNES) für nur 60 DM und 31 im 1 (GB). Benjamin Rütten, Biwak 158, 47918 Tönisvorst, Tel. 0251/701447

Verk. Soul Blader, Rushing Beat 1 für je 50 DM, Dead Dance, Batman R., Fatal Fury, Rushing Beat 2 je 60 DM. Suche Action Replay Fx. Tel. 0281/15796, von 20-21 Uhr

Verk. o. tausche SNES-Spiele: Probotector, Wrestle Mania, Castlevania IV, Ghouls'n Ghosts u.v.a. ca. 60-80 DM. Suche Dino City, Another World. Tel. 06451/6736, ab 18 Uhr

Ich verk. o. tausche Harleys Adventure/SNES. Ich suche: Bombeman/Mechwarrior. Interessenten an Tel. 0621/796774

Verk. für SNES US-Spiele: Dinocity, S. Valls IV, Chuck Rock, S. Mario Allstars, Road Runner, zw. 60-90 DM. Tausche auch gegen Secret of Mana. Tel. 03883/21229, tägl. ab 17 Uhr

Verk. für SNES: Another World (dt.) für 11 DM (Neupr. 140 DM) oder Tausch gegen John Madden '93 oder Mystic Quest (dt.). Tel. 030/8121207, ab 19.00 Uhr

Tausche für SNES: Aladdin gegen Bubsy. Tel. 06244/4586 in Westhofen (nur für Dt.)

Tausche und verkaufe Spiele für Super Nintendo: Pit Fighter 45 DM, Fatal Fury 75 DM, Mystic Quest, Aero the Acrobat, Probotector usw. Tel. 06206/2870

Verkaufe Mystic Quest für SNES mit Spieleberater + 2 Play Times für 75 DM. Schreibt an Sebastian Kretz, Eschener Allee 35, 26603 Aurich

Tausche Super Star Wars für SNES. Kaufe preiswert Another World, Castlevania 4, Bombeman, Tiny Toons dt. usw. Tel. 02181/40086

Verk./tausche für SNES: Mario World (70,-), Allstars (80,-), Sim City (60,-), Zelda (50,-), Probotector (60,-), Ghouls'n Ghost (40,-), Cool Spot (90,-), balles dt. kompl. mit Ani. (430,-) o. einzeln. Suche: Final Fant. 1. Tel. 06625/7273

Tausche f. SNES: Street F. 2, Pang, Final Fight 2, Actraiser, S. Soccer, Probotector, WWF 1, suche auch schöne Spiele. Tel. 0906/4279, fragt nach Matthias

Verk., tausche, kaufe Spiele für SNES, GB und NES. Suche Royal Rumble, Barts N. M., Mario Allstars für SNES, King of the Ring für GB und NES. Tel. 05234/2105

Tausche (dt.) SNES mit den Spielen: Zelda, M. Allstars, Parodius, Batman Returns, Super Probotector, F-Zero und Starwing gegen Neo Geo mit 1 Prügelspiel. Tel. 0394/6362

Suche Game Boy Wars und Super Bombeman für das Super-NES. Christoph Fennel, Goethestr. 116, 34119 Kassel

Verkaufe Probotector u. Super Ghouls'n Ghosts o. tausche gegen Super Tennis o. Jimmy Connors Tennis, beide Spiele zusammen für 100,-, Einzelkauf je 55,-. Tel. 0228/676535

Verkaufe und tausche Spiele für SNES. Suche Advanced Milit. Command für Mega Drive. Tel. 02828/2102

Verkaufe für Super-NES: Street Fighter 2 (50), SN Pro Pad (20), Scarkabel (10) und einige Lynx-Spiele. Alles originalverpackt und in Topzustand. Tel. 0651/31469

Suche für SNES Spiele dt. Alle Spiele mit Verpackung und Anleitung, Toni M. Anja Marcone, Paul-Braetler-Str. 11, 51147 Köln

Tausche Batman Returns gegen Wing Commander. Ruf an: 0307/119474

Suche S-Nintendo (dt.), möglichst mit Marion Kart u. 2 Joypads. Tel. 07624/1743

SNES: Tiny Toons, Mystic Quest, S. Probot., Desert Strike DM 69,-, Final Fantasy 2, Soul Blazer DM 89,-, alle Spiele neuw. in Orig. Verp. + Lösungen. Tel. 08152/70746, ab 18 h

Verkaufe Top-Spiele zu Toppreisen: Flashback, Wing Commander, Aladdin, Gool Troop, Asterix, Alien 3, Super Strike Eagle. Tel. 07158/64377, ab 18.30 Uhr, Alex verl.

Verk. SNES-Spiele: Super Castlevania IV (80 DM), Joe M. Mac Caveman Ninja (75 DM), mit Anleitung, 100% in Ordnung. Tel. 04845/341

Verkaufe für SNES: Super Mario World 75,- und Hunt for Red October 75,-, beide dt., mit Anleitung u. Verpackung, völlig neuw. Tel. 030/6772717, Giese

Sind 2 u. 3 Mnt. alte Spielmodule, heißen Alien 3 u. Sim City; suchen Besitzer für Tausch gg. Sp. Ghouls'n Ghost, Turtle in Time, Desert Strike od. Mortal Kombat. Tel. 04762/8367

Verkaufe SNES mit 5 Spielen und Aktion Replay Pro für den einmaligen Preis von nur 220 DM. Tel. 06074/99738

Verkaufe Tiny-Toon-Adventures für 80,- DM und Street Fighter 2 für 50,- DM. Tausche auch gegen Jurassic Park oder Plok. Anrufen unter Tel. 06682/1279

Verkaufe QJ Toplighter, orig. verp. noch unter Garantie, lim. Auflage, programmierbar, 90,-. Tel. 089/72401263

Suche: Mortal Kombat. Biete Royal Rumble, Super Soccer oder Tiny Toons. Gebe eventuell für Mortal K. noch Geld dazu. Tel.: 07633/160155

Verkaufe SNES dt. mit 2 Pads und Mario für 230 DM und Spiele zur Hälfte des NP. Tel. 089/9577927, nur von 18-20 Uhr

Verkaufe SNES-Spiele F-Zero 35,-, S. M. Allstars 50,-, Royal Rumble 60,- und für Mega Drive Aladdin 60,-. Tel. 02131/102083, nach Dirk fragen, Mo-Fr von 14-20 Uhr

Verk. S. Adv. Island T., Magical Quest, ST. Fighter II, P. o. Persia, Road Runner u. T. Toon. Tausche auch, nur Schweiz. Tel. 071/854175

Verk.: US-SNES - Clayfighter, Netzteil, RGB-Kabel, Stick, 2 Wochen alt! VB 360,-. Tel. 0941/997301

Verk. Super-NES (deutsch), 1 Pad, 3 Spiele (Mystic Quest, Magical Quest, F-Zero, alle dt.) u. echtes RGB-Kabel f. DM 280,-. 11 Wochen alt, neuw. Tel. 0471/88209

Mortal Kombat 80,-, Tiny Toons 60,-, Turtles in Time 40,-, Street Fighter II 50,-, Mario Allstars 60,-, Thomas. Tel. 02941/24326, nur ab 18 Uhr

Super-NES-Spiele zu verkaufen oder tauschen: Turtles in Time, Road Runner, Starfox, Mario Paint, Pilotwing, suche deutsche Beschreibung für ST II Turbo. Tel. 0345/5800499

Verk. SNES mit 2 Pads und 5 Topspiele, u.a.: SF II Turbo, Tiny Toons, Jimmy Connors, Bombeman, Castlevania, NP 880, VHB 600,-. Tel. 0331/861082 (nach Martin fragen)

Suche Mario Paint mit Mouse, biete 50,- DM. Tel. 0571/319373, ab 18.00 Uhr

Verkaufe Alien 3 20 DM, ohne alle Verpackung, ohne Anleitung 30 DM. Tel. 040/7384160

Verk. SNES-, GB- und Game Gear-Spiele, alle deutsch, zu günstigen Preisen. Ruf an: Tel. 07455/8177, ab 18.00 Uhr

Tausche, verk. SNES-Games! Habe Emp. Str. B., Mana, Actr. 2, J. Park, Shadowrun. Suche: Clayfighter, Megamanx, Soulblaster, NHL 94, Ogre Battle, Toplighter-Stick. Telefon 02522/4787

Verk. Turricon, Un Squadron, D. Strike, Battletank, Aleste und Contra III, alle us. Tel. 02856/2230, Michael (am WE)

Suche für Super-NES Shadowrun deutsch, Flashback. Tel. 08142/17369

Verk. für SNES Road Runner (80 DM) und Super Mario Allstars (70 DM). Andreas Weickmann, Nelkenweg 8, 97616 Bad Neustadt/Saale. Tel. 09771/2083

Verkaufe Joystick Proneo 1, programmierbar, sv 336 für 60 DM, ganz neu, 1 Monat alt, ungebraucht, Lutz Zschigener, T. 03765/65747, Klinikhardtstr. 9, 08468 Reichenbach

Verkaufe für SNES: Streetfighter II, WWF, W. L. Basketball, R-Type, Suche für SNES: Aladdin, Zombies und Boxing Legends. Tel. 03445/702238 (Stefan)

Verkaufe o. tausche Module für Super-NES u. Mega Drive (meist Importspele), supergünstige Angebote. Tel. 0641/67284

Verkaufe günstig ältere SNES-Games ab 40 DM. Event. Tausch möglich! Tel. 03931/415775, ab 19.00 Uhr, Ron

Tausche Starwing dt. gegen Another World. Tel. 0234/265266, Patrick

Verkaufe Top-Module: Game Boy ab 25 DM, SNES-Spiele für nur 50 DM. Achtung: 5 NES-Hits für insg. 70 DM, verhandle auch. Ältere Titel für 15 DM. Tel. 02234/77732 (nachmittags)

Verkaufe SNES-Spiele wie z.B. Zelda, Street Fighter II, Populous, F-Zero für 40-60 DM. Tel. 0771/4670, ab 14 Uhr, fragi nach Stefan oder Oliver

Mega-Hit Actraiser 2, Axelay, Prince of Persia, Final Fight 2, John Madden 94 zu verk. oder tauschen. Suche Joypadverläng.-Kabel! Mega Drive. Tel. 07946/8242

Verkaufe/tausche ständig Spiele für SNES, Turbo Duo, GB. Tausche auch Spiele o. Konsolen gegen andere Konsolen. Tel. 0821/423640, nach Alex fragen

Verk. um 450 Schill.: Magical Quest, Star Wars, Tiny Toons, Axelay, Super Probotector, Mario, Action-Replay-Modul, Streiff. 2, SNES mit allen Spielen um 4500 Schill. Telefon 0043/2246/2349

Verkaufe Magical Quest 60,-, Cool Spot 80,-, zusammen 130,-. Tel. 02151/24291

Verkaufe für SNES Jurassic Park, King A. World, Alien 3, F-Zero für je 50 DM, 100% i.O. Tel. 03461/218393, Steffen

Verk. Super-NES (us), RGB + Adapter + 2 Joypads + 11 Spiele, Preis VHB. Für Neo Geo: Verk. Ghost Pilots, Robo Army, Burn Fight u. Blues Journey, Preis VHB. Tel. 0781/32824

Verk., tausche; habe: SF2, Turtles, Pilotwings, Aleste, Magical Qu. usw.; suche: alles, spez. Luffa, F. Fantasy 2, Ostr. etc. Daniel, ab 20 Uhr. Tel. 0043/222971669

Verk. für SN Tiny Toons dt. 90 DM und Super G. und Ghosts dt. 70 DM oder Tausch gegen Actraiser, Secret of Mana, Push over, Alien 3, A. Replay, King Arthurs W. Tel. 07552/4416

Verkaufe/tausche: Magical Quest, Starwing, Mortal Kombat, Super Mario World, Mario Allstars vs Dino City, Lemmings, Sploit, WWF, Mechwarrior u.a. Tel. 06045/5578

Tausche Super Probotector dt. oder Starwing dt. gegen Streetfighter II Turbo dt. Tel. 02335/60341

Suche Sim City (dt.) und Tiny Toons (dt.), günstig! Schreibt Eure Angebote an Stefan Grimmstein, Dr.-Engel-Str. 64, 73054 Eisligen

Verk. Desert Strike (us) 85, Populous (us) 75, Another World (us) 85, Lost Vikings (us) 95, Mechwarrior (us) 95, Streetfighter III (dt.) 60, Prince of Persia (dt.), Tel. 089/349345

Tausche, verkaufe SNES-Spiele: Magical Quest, F-Zero. Suche Lost Vikings, Act-Raiser, Populous, bitte nur dt. Ausfüh. Tel. 06406/6734, ab 17.00 Uhr

Kaufe SNES-Spiele aller Art! Angebote an: Thomas Schmitt, Tel. 06431/3776

Stop! Ich verkaufe SNES mit 5 Top-Games (SF II, F-Zero, Mario World, Mario Kart, Starwing für einen Super-Phone-Preis. Nähere Infos unter 05251/388246 (Thomas)

Verkaufe Star Wing dt. für 60 DM oder tausche Star Wing NBA Jam dt. Verkaufe auch Streetfighter 2 für 40 DM. Tel. 08453/7608, Carsten Heering

Tausche WWF 1 und Streetfighter 2 gegen Final Fight 2, Castlevania IV oder Super Empire Strikes Back (bitte dt. Versionen), Tel. ab 17 Uhr 0345/644827

Hilf Verk./tausche Games für Super-NES, Mega Drive, PC-E, NES, Gameboy. Suche Splatterh. 3, Battletoads, Double D., Star Wars 2 usw. Tel. 04627/1618 (20-23 Uhr)

Suche Rock'n'Roll Racing, Mega Man X, Secret of Mana, Actraiser 2 und Royal Rumble. Tausche z.B. geg. Monopoly us und viele andere. Tel. 0791/51392

Tausche Jurassic Park gegen Super Bombeman oder Mario Kart. Simon Kremer, Tel. 06486/8658

Verkaufe SNES-Spiel Lemmings (neu), Preis 60,- bis 70,- DM oder tausche es gegen F1 Pole Position oder WWF Royal Rumble. Tel. 06421/45215 (Stefan)

Verkaufe SNES-Sp. Parodius, S. Probotector, Actraiser, Magical Quest, Turtles, Mario Allstars, Alien 3, Tiny Toons je 60,-, S.R.-Type, Axelay, F-Zero, Joe + Mac je 50,-. Tel. 089/696636

Verk. SNES, 50/60 Hz + Joypads, 6 Spiele, Zubehör u. USA-Adapter, NP ca. 1000,-, VHB 500,- (auch einzeln). Tel. 07126/231, mittags

Verkaufe: Alien 3 und Jimmy Connors pro Tennis Tour, zusammen für nur 140 DM, Mario Allstars und Zombies, zusammen für nur 125 DM (alles dt. Versionen). Tel. 05402/3138

## Diverses

Neuer Club! Auch für das Ausland! Du möchtest Mitglied werden? Dann schreib an: Saidi Mwazola, Gartensrl. 19, 27404 Zeven. Information kommt schnell!

SNES-Joysticks Stealth 50,-; XE15FC 110,-; Gamemusic-CDs, Bare Knuckle 2, Y's Piano Collection; Final Fantasy 4 + 5 Piano Coll. + Buch; je CD gegen Höchstgebot: Sammelobjekt. Tel. 0911/416119

Verkaufe (SNES in Deutsch) Super Scope 6 90 DM, World League Bask. 70 DM. Suche: Super Mario Kart, Jimmy Connors J., Super Bomber Man, Tecno Baskgt. Tel. 06081/56570

Suche alles über die Knege der Sterne-Trilogie. Uwe Ubbel, Remscheidler Str. 34, 51103 Köln

Tausche Neo-Geo-Spiel Art of Fighting mit Anleitung und Verpackung gg. Mutation II und Burning F. oder Robo Army. Tel. 0202/4698452

Verk. Neo Geo + 8 Spiele (Viewp., Samurais, Fat. Fury 2 usw.) + 2 Boards + Mem.-Card für VHB 1999,-, Lynx + 11 Spiele für 180,-, Turbo Duo + 2 Topp. für 999,-. Tel. 089/4701827

Verk. W. of Illusion 55,-, Sonic 50,-, Mega Games 50,-, Super Mario W. 60,-, Parodius 70,-; oder Tausche gegen Zelda Sim City etc. Tel. 030/5427970, ab 15 h

Suche: PC-Engine Core Grafx oder älteres CD, Laufwerk + Colorbooster. Suche Neo Geo, Spiele, z.B. Ninja Commando, Eight Man, Cyber Lip, Sengoku u. II, Ninja Combat. Tel. 08431/41991 od. 2564

Tausche Magical Quest, Starwing, Wings II, Roadrunner, Super Air Driver für SNES und Wolfchild, Afterburner III, Thunderhawk, Sonic-CD. Tel. 08253/1028

Verkaufe NES-Superset und viele Spiele, auch für SNES. Liste anfordern oder anrufen: Markus Berner, Geigenbaust. 25, 97074 Würzburg, Tel. 0931/71856, Markus

Suche Neo Geo (jap.), 60 Hertz, mit 2 Joypads für 300,- DM (dringend). Verk. SNES (us) mit 2 Spielen und Adapter für 300,- DM, 2 Wochen alt. Tel. 089/3138334, fragi nach Dieter

Anime (Manga)-Fan sucht Kontakt zu anderen Lebewesen (besitze MD, SNES, PC-Engine, suche alte Kultspiele: Valis) Sebastian Ebner, Bergerstr. 36, 94469 Deggenhofen



Kaufe/verk./tau. Spiele + Kons. für SNes, Mega D., CD-III, Neo Geo, 3DO, Jaguar, NES, Sega M., Game G., Game Boy, US-NES, Lynx, PC-E. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

Verk. Turbo Duo mit 7 Spielen 420 DM; Mega Drive mit 10 Spielen 450 DM; Magician Lord und Sengoku für Neo Geo 200 DM. Tel. 07930/2005

Verkaufe Game Boy mit Tetris und Mario Land, Game Light und 4 Akkus, neu: Verkäufe, tausche u. kaufe NES-Spiele, suche vor allem Mega Man 1. Tel. 07429/786

Lemmings, Bubsy, Tiny Toon (MD), Street Fighter, Another World (SN) je 70-80 DM. Sascha Kremers, Tel. 02405/41782, 52146 Würselen

Dringend! Suche jap. Neo Geo (nur die Konsole) im Tausch gegen mein 100%iges amerik. Neo Geo + Baseball 2020 und 200 DM. Tel. 06291/1653, abends, Tarek

Neuere Spiele kaufen wir auch mehrfach für MB, SM, GB. Einzelspiele oder ganze Sammlungen auch für GG, NES u. Master. Import, Händler, Zocker. Tel. 0641/84874

Verk., kaufe o. tausche: SNES, MD, PC-Englenspiele wie z.B. Mortal Kombat usw. Tausche PC-Engine RGB + 11 Spiele (Raritäten dabei) gegen MD-CD + 1-2 Spiele. Tel. 07152/902375

Suche MD und/oder Platinen zu einem guten Preis! Angebote bitte schriftlich (mit Tel.-Nr.) Matthias Kunz, Schottenerstr. 10, Frankfurt

Tausche SNES-Soft. (SMC, Pro.F., UFO), auch Module. Write to: Pf 301008, 18111 Warnemünde

Verkaufe Spiele für Neo Geo: Fatal Fury, VB 180,-, Robo Army, VB 180,-, beide zusammen VB 320,-. Tel. 04931/8666

Verkaufe meiner Spiele-Sammlung (SNES + MD) z. Teil topaktuelle Module. Fragt nach unter Tel. 0641/791740

Verkaufe meine Spielesammlungen! Ich verkaufe 2 NES-Games für je 35 DM, 5 SNES-Games für je nur 60 DM und 12 G.-Boy-Games für je 20 DM. Tel. 02241/331283, Jojo

Verkaufe, tausche Neo Geo mit 2 Sticks + Fatal Fury 2 + World Heroes 2 (mit Kabel) für 1000,- oder tausche gegen 3DO (PAL). Verkäufe Amiga CD32 mit 4 Sp. für 700,-. Tel. 0251/2302102, 19.00

Stopt! Verkaufe NES Super-Set und Topspiele, tausche auch gegen SNES, anrufen lohnt sich. Tel. 06271/2410, fragt nach Markus (ab 15 Uhr), billi!

Panasonic 3DO mit 1 Spiel 1150,-, 3 Spiele für je 95,- zu verk. Tel. 0431/712364

Verk. Video Games 1/91-1/94 gegen Gebot, auch einzeln. Außerdem Super-Nintendo-Spiele zum halben Neupreis. Anrufen unter 08142/45592, nach Claus fragen

Verkaufe Video Games 3/93-2/94 á 4 DM, Gamers 2, 4, 5/92, 1-6/93, 1, 2/94 á 4 DM, suche Mega Fun 6/93. Andreas Strohmeier, Tel. 07724/2028

Verk. Neo Geo + 8 Spiele (Magician Lord, Raguy, Burning Fight, Robo Army, Fatal Fury 1 + 2, World Heroes 2, Art of Fighting), 2 Sticks + M.-Card f. 1999,-, Action Replay für SNES 60,-. Tel. 06872/4497

Verk. für MD: Flashback 70,-, Cool Spot 60,- und Klax 40,-. Verk. für SNES: J. Connors Tennis 70,- und Super Soccer 50,-. Tel. 07141/57110

Suche Erstausgabe der Video Games. Jan Krakau, Tel. 02365/62338

Stopt! Suche Video Games, alle Ausgaben von '91 und '92, zahle gut! Telefon 0481/74334. Verkäufe auch NES mit SMB 1 + 2 und Mega Man 3

Verkaufe und tausche 3DO- und Jaguar-Spiele. Tel. 089/3171688, Uli

Manga-Videos günstig abzugeben. Löse außerdem meine Engine-Sammlung auf. Auch CDs vorhanden. Tel. 02872/8411, täglich ab 18.00, Thorsten

Verk. Adams Fam. 2 (us), Mickey Mouse (us), Turtles 4 (dt.), Tiny Toons (us), Tecmo NBA für je 50,-, zus. 200,- und S. Scope 65,-, tausche auch. Tel. 069/603326, Florian

Suche alles für GB/SNES/Atari VCS 600. Tel. 02252/81681, 17.00 Uhr

Verk. Neo Geo, 50 Hz, RGB/SVHS/PAL, 1 Joyboard, Netzteil, Kabel + Art of Fighting II, MD 500,-, 2 Mon. alt, neuw. SNES: Star Wars, M. Allstar je 100,-. Tel. 0471/88209

Playclub - Der Computer- und Videospiele-Club. Fordert Serviceleistungen gegen 1 DM Rückporto an! Playclub, Heiner-Specht-Weg 6, 25421 Pinneberg

Innovation! Joystick Innovation Super Power VB001. Weihnachtsheftgriff, NP 149,-, wie neu, da kaum gespielt, MD 100,-. Tel. 06142/34788

Kaufe, tausche Spiele für Neo Geo, SNES, MD. Kaufe PC-Engine + Spiele. A. Auer, Jaufen 7, I-39038 Innichen. Suche auch MAK-Konsole + Spiele

Löse meine Manga-Video-Sammlung auf. Abgabe zu Tiefstpreisen. Tel. 02872/8411, abends ab 18.30 Uhr

Suche Club-Nintendo-Hefte, Jahrgang 1 1989, alle Hefte 1990 bis Ausgabe 4 und Video Games, Ausg. 6/92, Preis nach VB. Tel. 0871/26883, ab 17.00 Uhr zu erreichen

Verkaufe PC-Engine-Games Sokoban 50 DM, I. Bout Wrestling 3 50 DM, Bonze Adv. 75 DM, PC Kid 3 90 DM (fast neu), Barunba, Download, Cybercr., Darius je 20 DM etc. Tel. 05225/2490

Ab 17.30 h: Verk., tausche ältere und neueste SNES- und Mega-Drive-Spiele wie Clayfighter, Allstars, Mr. Nutz/Gunstar Heroes usw., suche nur Spiele. Tel. 09193/1620

Suche günstig Mega-CD I us. 60 Hz + Spiele, Atari Jaguar + Spiele, SNES us. 60 Hz, suche auch neueste SNES-Spiele zum tauschen. Verkäufe NES + ca. 20 Spiele, auch einzeln. Tel. 09193/1620, ab 17 h

Verkaufe Game Boy mit 13 Spielen und Zubehör für 300 DM. Tausche: Aladdin, Batman Returns gegen SF II Turbo. Mark Real, Zeppelinstr. 19, 53177 Bonn

## Sonstiges

Suche Neo Geo AC-Adapter (nur Palversion), Netzteil. Zahle gut! Person sollte nicht weit von Frankfurt wohnen. Tel. 069/888813, Di. und Do. ab 18 Uhr anrufen

Verkaufe World Heroes I u. II für Neo Geo, suche Neo-Geo-Konsole. Tel. 04502/72050

Suche Turbo-Expreß Handheld, möglichst mit Spielen, Preis VS. Tel. 030/80311915, nach Robert fragen

Suche Last Resort für Neo Geo. Tel. 089/8641212

Tausche, kaufe, verkaufe Module und CDs für Neo Geo und Turbo Duo. Habe Samurai Showdown, Sidekicks, Lords of Thunder... Ruft unter 0781/58704 (14-19 h)

Neo Geo: Verkäufe Spiele 3 Court Bout (Neupreis 389,-) für 240,-, Nam 1975 (Neupreis 199,-) für 140,- oder tausche. Tel. 06061/72610, Toptas Hasan

Neo Geo 3DO + Joyboard (630), Art of Fighting (250), Robo Army (190), Trash Rally (180), zusammen nur 1100 DM, alles 1a-Zustand. Tel. 0621/6297430, Thomas verlangen

Suche Turbo Duo mit Sp., tausche gegen Game Boy mit 39 Sp., tausche SNES-Sp.: Starwing, Mystical Ninja, S. M. Allstars, W. L. Basketball. Tel. 0821/423640

Verk. Neo Geo mit 2 Boards, Memory Card und 12 Spielen für 2700 DM VB. Tel. 06136/46360 (ab 18 Uhr)

Verk. Neo Geo (RGB), 8 Mon., 2 Joypads, Memory-Card + 16 Sp., u.a. ViewPoint, Samurai Showdown, Arto. Fighting, Fatal Fury 2, Sengoku 1 + 2, Supersidekick, Roboarmy. Tel. 04931/5673

PC-Engine: 16 Cards ab 20,- zu verkaufen. Devil Crash, Splatterhouse, Jackie Chan, Gunhed, SF 2 usw. Liste von C. Wagner, Gr. Freiheit 111, 22678 Hamburg

Tausche/verk. MD: Cool Spot, Ecco, SNES-PAL, Acraiser, Lost Vik., Castlev. IV, Aladdin. Auch GB + GG, z.B. Shinobi, J. Park, P. of Pers. Tel. 09971/5221, bitte nur bis 19.00 anrufen

TV-Automat + Platinen + Neo Geo An-u. Verkauf, Magicom-CD-ROM + Zubehör. Tel. 02872/7369, Mit. abends, sonst Anrufbeantworter. Suche defekte Konsolen

Verkaufe MAK mit Joyboard, Vendetta, Aliens und Threes Wonders. Verkäufe auch Neo Geo mit Joyboard, Memory Card und 11 Spielen für 1250 DM. Tel. 07242/1403

Verkaufe SNES + Mario Allstars + F-Zero 240 DM + Porto. Tel. 0371/229848, verl. Ronny, 19 Uhr

Manga-Videos günstig abzugeben. Löse außerdem meine Turbo Duo- und Neo-Geo-Sammlung auf. Tel. 02872/8411. Freitags und samstags ab 12.00 Uhr, Thorsten

Verkaufe: Barcode Battler + Zubehör + Batterien 60,- DM VB; Super-Nes-Spiele ab 60,- DM, z.B. Mario Allstars. Tel. 02331/630472, Mo-Fr 15-20 Uhr

PC-Engine-Sammlerstücke: Liquid Kids, Hudson Vol 32, 1943, Puzznik, Coryoon, Motorroader 2, Kato + Ken... nach Gebot. Suche 4fach-Scart-Umschalter. Tel. 05205/70452

Verk. SNES (60 Hz, us) + 2 Pads (Dauerf.) mit Streetf. T. und Tourenmentfighters. Suche (us/jap.): 3DO/Jaguar/Mega-CD/Neo Geo (jap.) und MAK. Anruf lohnt sich! Tel. 089/3138334, nach Dieter fragen. Nur RGB, kein PAL

Verk. SNES (us, 60 Hz) + 1 Spezialp. + Adapt. + 2 Spiele (Streetf. T. + Turmentfighters. Suche Neo Geo + 11 Sticks für 400 DM (60 Hz), auch 3DO/Jaguar ges. Tel. 089/3138334

Neo Geo - Verkäufe Samurai, Showdown für 299,-, Vers. inkl., bzw. tausche mit Preisausgleich (suche: ADF, Sengoku II, 3 Count Bout, Baseball II). Tel. 0241/61385

Verkaufe Altered Beast (MD) 15 DM und R-Type (GB) 20 DM. D. Dominik, im Winkel 1, 10771 Starsiedel

Neo Geo + 2 Pads + Samurai Showdown + Trash-Rally + Nam-1975 + Soccer Brawl, 1300,- VB. Thomas, Tel. 02941/24326, ab 16 Uhr

Tausche Art of Fighting (Neo Geo) gegen Fatal Fury Special oder World Heroes II. Tel. 069/332937, Eser

Verk. Neo Geo 2, Boards, Mem.-Card, 11 Spiele (S. Showdown, Fatal F. 2, ViewPoint usw.), 1950,-, auch einzeln! Verk. Turbo Duo + 30 Sp. (Image F. 2, S.-Raiden usw.) 1150,-. Tel. 089/4701827

Suche Neo-Geo-Spiele, neu und ältere Titel. Tausche u. verk. auch, nur wenn 100% ok. Suche noch für PC-Engine CD-ROM + Interface (Weiß) oder Core Grafix. Tel. 08431/41991 od. 554

Suche SNES-Konsole 100,-, Spiele 50,-, Mega-Drive-Konsole bis 90,-, Spiele 40,-, Game-Boy-Spiele bis 20,-, 24 h erreichbar unter 02268/3691, Anrufbeantw.

Verkaufe: Das Schwarze Auge als Brett-Fantasy-Rollenspiel, Basis-Spiel + Die Magie des DSA + Eisenwald für VB 70,- DM oder tausche gg. SNES-Spiel. Tel. 02626/6024

Suche Neo Geo mit Joyboard, bitte günstig. Tel. 07265/8660, nur dt.

Manga-Videos günstig abzugeben. Tel. 02872/8411, abends ab 18.30 Uhr

Tausche Spiele für Neo Geo, Super-NES, Mega Drive + CD, Turbo Duo und Game Gear. Suche für Neo Geo Samurai Sh., Art of Fl.2, Miracle Adv., Sengoku 2, Top Hunter u.a. Tel. 05205/70452

Tausche SNES mit 6 Spielen und MD mit 5 Sp. gegen Neo Geo mit 1 Spiel. Ruft an zwischen 19 Uhr und 20 Uhr bei: 08654/1508, fragt nach Oliver

Tausche Mega Drive mit vier Spielen (Strider, Shadowdancer, Mega Games I und Sonic gegen 2 bis 3 SNES-Spiele (us). Tausche auch SNES-Spiele. Tel. 02522/5749

Verk. Turbo Duo inkl. Japan-Ad. 5 Pl. Ad. 3 Pads u. 11 Games, z.B. Castlevania X, Star Parodger, Devil Crush, Bomberman 93 usw., alles 100% ok, wie neu, FP 1100,-. Tel. 08022/85142

Verkaufe Neo Geo mit Memory Card, 2 Boards und 11 Spiele für 800 DM, 100% ok, 4 Monate alt. Anfrage an Steffen Niehlert, Lessingstr. 5, Rodach, Tel. 09564/3258

Verk. Game-Gear-Sp. Alien 3, Simpsons, Jew. DM 30, Dragon Crystal, Out Run, G-Loc, Jew. DM 20, MS-Adapter DM 30, Golden Axe Warrior 40. Tel. 040/6929531, auch Tausch (MD, SNES, GG)

Tausche 11 + 1 Controlpad + 11 Spiele gegen ein Neo Geo (PAL inkl. Schalter 50/60 Hz) + 1 Joyboards + Samurai Showdown. Tel. 09261/94627

Verk. oder tausche Neo-Geo-Spiele. Habe z.B. League Bowling, Last Resort usw. Suche Goast Pilots, Ninja Combat, Nam 1975. Tel. 0043/05574/310115, 12.00 Uhr

Verk. Neo Geo jap. mit Scart, 1 Joyboard u. Memory-Card-Netzteil, komplett mit 11 Games (Magician Lord, S-Spy, Burning Fight, Blue Journey, Cyber Lip). Tel. 0043/05574/326055

Playclub - Der Computer- und Videospiele-Club. Fordert Serviceleistungen gegen 1 DM Rückporto an! Playclub, Heiner-Specht-Weg 6, 25421 Pinneberg

Verk. Turbo Duo + 5-Player-Adapter + 2 Joypads + RGB-Kabel + Netzteil + 30 Games, z.B. Castlevania, Martrial Champ., Mr. Hellus usw., viele Sammlerstücke. Tel. 07161/37511 (Markus), von 14-21 Uhr

Wer tauscht seinen Turbo Duo gegen 7 SNES-Spiele? F. Fantasie II, Evolution, Jurassic Park, Sup. Turrican, Cybernator. Su. Ninja Boy u. Mario Kart. Tel. 03994/631143

Suche gebrauchten Mega-CD II. Ruft doch mal an. Tel. 05437/12340225, Fax 05437/1590, fragt nach Joachim

Kaufe, tausche, verk. SNES, GG, MD-Module + CDs. SNES: Rock'n'Roll Racing, Mystical Ninja 2... Suche ständig aktuelle + jp. Mod. + CDs. Tel. 07195/75692, 22 h

Kaufe, tausche Platinen. Suche: Shinobi + Shadowdancer + Alien + Pow u.a. Tom Denk, Stötting 22, A-4961 Mühlheim, Austria, Tel. 0043/7723/2375 (Thomas)

Verk. Mortal Kombat 85,- VHP oder tausche gegen Aladdin oder Jungle Strike. Verk. Team USA Basketb. 65,- VHP oder tausche gegen Sonic 2. Tel. 07556/331, ab 18.00 Uhr

Verkaufe Nintendo-Club-Hefte vom 1992/2 bis 1993/6, Stück für 1,70 DM. Rieper, Alte Landstr. 7, 24354 Basdorf

## Achtung:

Wir machen **INSE** Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. **»Verstoßen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.**

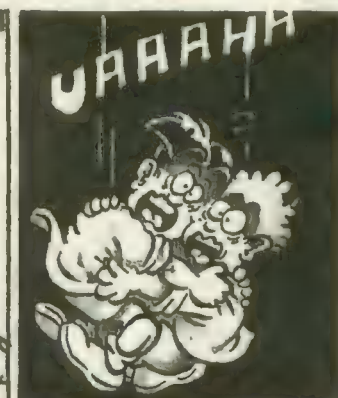
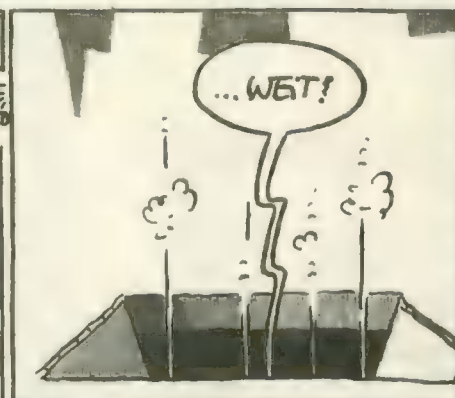
Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



Folge 9, was bisher geschah: Viel zuviel um es in diesem kleinen Kasten noch unterzubringen: Auf jeden Fall haben Alay, Brunn und die Turkey's jetzt das Ziel ihrer Reise erreicht, und stehen kurz vor der Antwort auf die Frage, wie sie aus MODUL, dem Land im Videospiel wieder herauskommen können. In dieser Folge geht es also, wie man so sagen könnte, um die WURST...



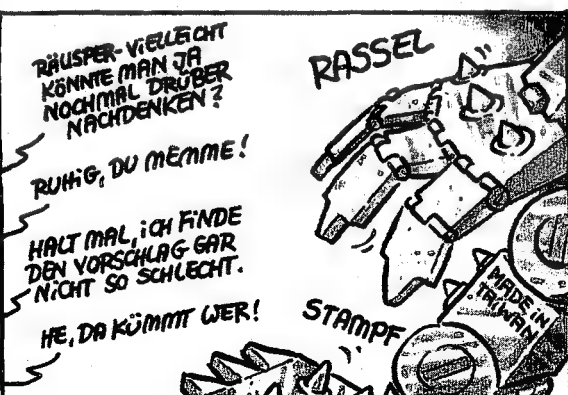
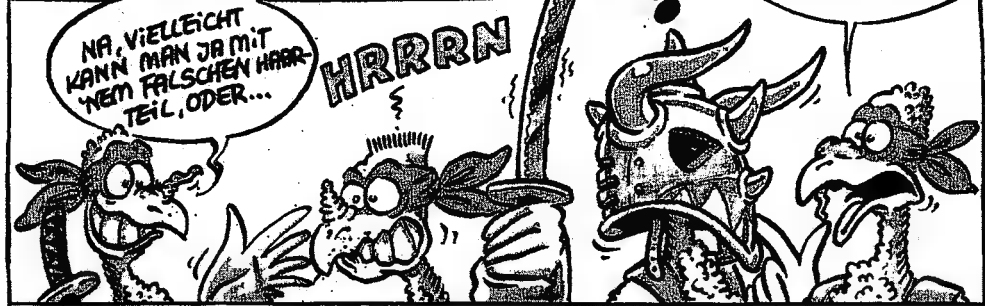




JUGENDLICHE BIS 12 JAHRE UND LESER MIT SCHWACHEM HERZ-/KREISLAUFSYSTEM BITTEN WIR VON DER BETRACHTUNG DIESER GRAUSAMEN SZENE ABSTAND ZU NEHMEN. DANKE!



DIE JUGENDLICHEN BIS 12 JAHRE, SOWIE LESER MIT HERZ-/KREISLAUFERKRANKUNGEN KÖNNEN JETZT WIEDER WEITERLESEN!



Erschöpft von dieser erneuten Höchstleistung senkt der Zeichner die Feder. Was für ein Abenteuer, was für eine Dramatik. Und was haben wir nun aus dieser Folge wieder für's Leben gelernt? Daß auch eine wasserstoff-gebleichte saure Föhn-Stütz-Welle die Frisur nicht gegen alle Umwelteinflüsse schützen kann! Und daß man im Falle eines Sturzes gut daran tut, auf einem gut gemästeten Truthahn zu landen. Seid also gespannt auf die nächste Folge, in der wir erneut versuchen werden, unserem pädagogischen Auftrag zu entsprechen.



## ALLE WERTUNGEN S

### GAME GEAR

Wo war der Test von PGA Tour Golf? Wie hoch war die Gesamtwertung von Castlevania? Welche NES-Module kassierten die höchsten Punktzahlen? Diese und viele andere drängende Fragen beantwortet unsere Übersicht, in der Ihr alle Spielewertungen früherer VIDEO-GAMES-Ausgaben findet.

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
58	4 in 1	Sega	2/92
39	Aerial Assault	Sega	9/92
63	Alien 3	Arena	3/93
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
71	Asterix, Secret Missions	Sega	2/94
77	Ax Battler	Sega	1/92
64	Bart vs The World	Flying Edge	2/94
57	Batman Returns	Sega	2/93
70	Battletoads	Tradewest	6/93
■	Berlin Wall	Kaneco	2/92
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
61	Chuck Rock	Virgin	12/92
39	Cosmic Spacehead	Codemasters	3/94
48	Crash Dummies	Flying Edge	8/93
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
71	Defenders of Oasis	Sega	3/93
60	Desert Speed Trap	Sega	2/94
65	Devilish	Sage's Creation	10/92
59	Double Dragon	Virgin	11/93
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
79	Dschungelbuch	Virgin	1/94
70	Ecco	Sega	1/94
52	G-Loc	Sega	4/91
61	GG League Baseball	Sega	9/93
59	G. Foreman's K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
■	GG-Aleste	Compte	2/92
70	Global Gladiators	Virgin	8/93
40	Hook	Sony	1/94
42	Indy 3	U.S. Gold	2/93
58	Jurassic Park	Sega	10/93
70	Kick ■ Rush	Sims	9/93
83	Klax	Tengen	2/93
65	Krusty's Funhouse	Flying Edge	6/93
72	Lemmings	Sega	12/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	1/92
61	Marble Madness	Domark	8/92
47	Master of Darkness	Sega	5/93
84	Mickey Mouse 2	Sega	6/93
78	Micro Machines	Codemasters	2/94
75	Mortal Kombat	Flying Edge	11/93
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
72	Olympic Gold	US Gold	10/92
70	Otilfants	Sega	2/94
37	Out Run Europa	U.S. Gold	12/92
41	Paperboy	Tengen	11/92
83	PGA Tour Golf	Tengen	3/94
73	Poplits	Tengen	4/91
64	Prince of Persia	Domark	2/93
72	Pusho Pusho	Sega	9/93
48	Put and Putter	Sega	4/91
■	Shinobi 2	Sega	2/93
78	Sonic 2	Sega	2/93
81	Sonic the Hedgehog	Sega	1/92
63	Space Harrier	Sega	6/92
43	Spiderman	Flying Edge	9/92
61	Spiderman vs Sinister Six	Flying Edge	6/93
61	Star Wars	Lucasfilm Games	12/93
70	Steel Cage Challenge	Flying Edge	7/93
81	Streets Of Rage	Sega	12/92
■	Streets Of Rage 2	Sega	11/93
20	Strider Returns	U.S. Gold	3/94
55	Super Kick Off	U.S. Gold	9/92
8	Superman	Virgin	8/93
69	Super Monaco GP 2	Sega	12/92
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
59	Super Off Road	Virgin	11/92
34	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
65	Super Space Invaders	Domark	1/93
17	Surf Ninjas	Sega	11/93
42	Tale Spin	Sega	8/93
61	Taz-Mania	Sega	1/93
65	Terminator	Virgin	10/92
81	The Chessmaster	Sega	6/92

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
■	The Game Gear Shinobi	Sega	3/91
■	Tom ■ Jerry	Turner Ent.	7/93
■	World Class Soccer	Tengen	12/93
65	Wimbledon	Sega	12/92
65	Winter Olympics	U.S. Gold	2/94
57	Wolfchild	Virgin	12/93
■	Wonderboy: Dragon's Trap	Sega	11/92
81	World Class Leaderboard	U.S. Gold	1/92

### GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
37	4 in 1 Fun Pak	Interplay	12/92
83	A-Mazing Tater	Atlus	2/92
13	Ace Striker	J.League	2/93
56	Addams Family	Ocean	2/92
71	Adventure Island 2	Hudson	1/94
65	Alfred Chicken	Mindscape	8/93
48	Alien 3	Acclaim	3/93
35	Aliens ■ Predators	Activision	12/93
58	Altered Space	Sony	9/92
64	Amazing Penguin	Natsume	12/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
67	Asterix	Infogrames	7/93
■	Asteroids	Accolade	2/92
67	Avenging Spirit	Jaleco	4/93
71	Adventure Island	Hudson	2/92
71	Baby T-Rex	Beam Software	■
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
55	Balloon Kid	Nintendo	1/91
61	Bart vs Juggernauts	Acclaim	11/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
80	Batman	Sunsoft	2/91
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
■	Batman: Animated Series	Konami	12/93
69	Battle Of Olympus	Imagineer	12/93
57	Battleship	Mindscape	7/93
59	Battletoads	Tradewest	1/92
76	BC Kid	Hudson	3/93
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
65	Best Of The Best	Loricels	7/93
80	Bill & Ted	Acclaim	1/92
58	Bingo	FCI	10/93
73	Bionic Commando	Capcom	3/93
61	Blades of Steel	Palcom	4/91



# IND SCHON DA

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
68	Blaster Master Boy	Sunsoft	6/92
65	Blues Brothers	Titus	10/92
60	Bomb Jack	Infogrames	12/92
80	Bomber Boy	Hudson/Nintendo	1/91
80	Boulder Dash	Nintendo	10/92
80	Boxxle	FCI	1/92
80	Boxxle 2	FCI	9/92
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
68	Bubble Bobbie	Taito	2/91
79	Bubble Bobbie 2	Taito	11/93
87	Bubble Ghost	FCI	6/92
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
58	Burgertime de Luxe	Dataeast	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
73	Castellan	Triffix	3/91
35	Castle Quest	Hudson	2/94
81	Castlevania	Konami	2/91
81	Castlevania 2	Konami	9/92
81	Cavenoire	Konami	2/93
39	Centipede	Accolade	12/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1/91
78	Choplifter 2	JVC	4/91
38	Cool World	Ocean	8/93
48	Crash Dummies	Acclaim	4/93
73	Darkwing Duck	Capcom	2/94
59	Dexterity	SNK	2/91
61	Dig Dug	Namcot	12/92
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
53	Double Dragon 3	Acclaim	11/92
53	Dracula	Sony	3/94
26	Dragon's Lair	Imagesoft	6/92
43	Dr. Franken	Elite	10/92
42	Dr. Franken 2	Elite	9/93
83	Dr. Mario	Nintendo	2/91
77	Dropzone	Mindscape	9/93
74	Duck Tales 2	Capcom	2/94
44	Elevator Action	Taito	2/92
37	Empire Strikes Back	Capcom	5/93
72	F1 Race	Nintendo	2/91
63	F-15 Strike Eagle 2	Microprose	1/93
76	Football 2000	Bullet Proof	2/92
46	Felix, The Cat	Hudson	1/94
72	Ferrari Grand Prix	Acclaim	10/92
61	Fighting Simulator	Culture Brain	7/92
80	Final Fantasy Adventure	Square	1/92
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
63	Final Fantasy Legend 3	Square	11/93
60	Flintstones	Taito	2/93
58	Flipull	Taito	2/91
67	Fortified Zone	Jaleco	3/91
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
55	G. Foreman's K.O.-Boxing	Acclaim	10/92
83	Game Boy Wars	NCS	3/91
80	Gargoyle's Quest	Capcom/Nintendo	1/91
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
64	Gearworks	Sony	2/94
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
83	Goal	Jaleco	10/93
71	Great Greed	Namcot	1/94
88	Gremlins 2	Sunsoft	2/91
81	Hammerin' Harry	Irem	11/93
68	Harmony	Accolade	2/91
72	Hit the Ice	Taito	2/93
56	Home Alone	THQ	6/92
63	Home Alone 2	THQ	4/93
59	Hook	Ocean	2/92
49	Hudson Hawk	Sony	9/92
79	Humans	Gametek	1/93
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
49	Indiana Jones	Lucasfilm Games	12/93
68	Jack Nicklaus Golf	Tradewest	11/92
70	Jimmy Connors Tennis	Ubi Soft	10/93
69	Joe & Mac	Data East	7/93
40	Jordan vs. Bird	Electronic Arts	10/92
65	Jurassic Park	Ocean	10/93

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
24	Kick Off	Imagineer	7/92
78	Kid Dracula	Konami	6/93
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92
68	King Of The Ring	Ljn	12/93
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
70	Kirby's Dreamland	Nintendo	11/92
65	Krusty's Funhouse	Acclaim	6/93
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	1/91
69	Lamborghini	Titus	10/93
66	Lawnmower Man	Sales Curve	1/94
80	Lemmings	Sunsoft	2/93
16	Lethal Weapon	Ocean	6/93
53	Lingo	PCSL	11/93
90	Link's Awakening	Nintendo	11/93
38	Little Mermaid	Capcom	6/93
80	Looney Tunes	Sunsoft	2/93
69	Loopz	Mindscape	4/91
70	Magnetic Soccer	Nintendo	12/92
56	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
61	Max	Infogrames	3/93
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
76	Mega Man 3	Capcom	6/93
72	Megall	Takara	6/93
72	Metroid 2	Nintendo	1/92
78	Mickey Mouse	Kemco	10/92
73	Milon's Secret Castle	Hudson	7/93
69	Miner 2049er	Mindscape	2/94
68	Mini-Putt	A-Wave	3/91
53	Missile Command	Accolade	6/92
80	Monopoly	Parker	2/92
46	Mortal Kombat	Acclaim	11/93
73	Motorcross Maniacs	Konami	1/91
18	Mousetrap Hotel	Electro Brain	2/93
66	Mr. Do!	Ocean	12/92
80	Mystic Quest	Nintendo	9/93
73	Nail'n Scale	Dataeast	7/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
64	NBA Allstar Challenge 2	Ljn	7/93
83	Nemesis	Konami	3/91
79	Nemesis 2	Konami	9/92
69	Nigel Mansell's World Championship	Gremlin	12/93
57	Ninja Boy	Culture Brain	10/92
62	Ninja Shadow	Techno	1/92
33	On The Tiles	Elite	11/93
45	Out To Lunch	Mindscape	2/94
46	Othello	Tsukuda	10/92
72	Pang	Hudson	1/94
33	Paperboy	Mindscape	1/91
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92
75	Parasol Stars	Ocean	1/93
87	Parodius	Konami	6/92
59	Pinball Dreams	Gametek	12/93
66	Pop Up	Infogrames	6/92
77	Poppy 2	Sigma	2/93
64	Populous	Bullfrog	8/93
49	Power Racer	Techno	3/91
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
69	Princess Blobette	Absolute	3/91
81	Probotector	Konami	4/91
82	Puzznic	Taito	1/91
80	Pyramids of Ra	Matchbox	6/93
64	Q*Bert	Jaleco	2/92
55	Qix	Nintendo	1/91
82	Quarth	Konami	3/91
62	Rampart	Jaleco	2/93
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
38	Robin Hood	Mindscape	6/93
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
75	Rockman World	Capcom	4/91
29	Rocky & Bullwinkle	THQ	1/93
67	Rodland	The Sales Curve	7/93
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
87	Rolan's Curse 2	American Sammy	1/93
81	R-Type	Irem	2/91



# HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
72	R-Type 2	Irem	7/93
83	Sagala	Taito	2/92
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Small Pocket	Dataeast	2/91
69	Sneaky Snakes	Tradewest	2/93
49	Snoopy's Magic Show	Kemco	8/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
61	Soldam	Jaleco	9/93
83	Solomon's Club	Tecmo	3/91
72	Spanky's Quest	Taito	7/92
41	Speedball 2	Mindscape	5/93
68	Speedy Gonzales	Sunsoft	1/94
55	Spiderman 2	Ljn	10/92
42	Spiderman 3	Ljn	7/93
69	Spirit of F1	Konami	8/92
35	Splitz	Imagineer	5/93
64	Spot	Virgin	2/93
30	Square Deal	DTMC	7/92
80	Starhawk	Accolade	4/93
61	Star Saver	Taito	7/92
26	Star Trek	Palcom	9/92
63	Star Trek: Next Generation	Absolute	9/93
59	Star Wars	Ubisoft	12/92
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
88	Super Mario Land 2	Nintendo	1/93
56	Super Off Road	Tradewest	2/93
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
24	Swamp Thing	THQ	12/92
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
76	Tail'gator	Natsume	3/91
68	Teenage Turtles	Konami	1/91
81	Teenage Turtles 2	Konami	1/92
65	T.M.N.T.: Radical Rescue	Konami	12/93
39	Terminator 2	Ljn	4/91
39	Tesseract	Gametek	3/94
45	The Flash	THQ	6/92
53	The Jetsons	Taito	12/92
65	The Simpsons	Acclaim	4/91
81	Tiny Toon Adventures	Konami	6/92
46	Titus the Fox	Sunsoft	1/93
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	9/92
54	Tom & Jerry 2	Hi Tech	11/93
52	Top Gun 2	Konami	3/93
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
29	Toxic Crusaders	Bandai	12/92
77	Track & Field	Konami	9/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
59	Trax	Hal	8/92
68	Trip World	Sunsoft	8/93
43	Turn'n'Burn	Absolute	8/92
51	Turnican	Accolade	1/92
57	Universal Soldier	Accolade	4/93
77	Wave Race	Nintendo	3/93
56	WCW Wrestling	FCI	2/94
73	Wordtris	Spectrum Holobyte	1/94
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
64	WWF Superstars 2	Ljn	10/92
62	Xenon 2	Mindscape	6/93
72	Yoshi	Nintendo	8/92
56	Yoshi's Cookie	Nintendo	7/93
44	Zen - Intergalactic Ninja	Konami	6/93
75	Zool	Gremlin	12/93

## LYNX

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
52	A.P.B.	Atari	3/91
70	Awesome Golf	Atari	4/91
67	Baseball Heroes	Atari	7/92
53	Basket Brawl	Atari	6/92
36	Batman Returns	Atari	8/92
54	Battlewheels	Atari	12/93
35	Bill & Ted	Atari	4/91
74	Block Out	Atari	2/91
46	Casino	Atari	10/92
74	Checkered Flag	Atari	3/91
84	Chip's Challenge	Atari	1/91
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
58	Cyberball	Atari	4/91
82	Desert Strike	Telegames	3/94
75	Dinolympics	Atari	5/93

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
68	Double Dragon	Telegames	3/94
70	Dracula	Atari	5/93
25	Gordo 106	Atari	11/93
88	Hockey	Atari	8/92
46	Hydra	Atari	8/92
82	Ishido	Atari	4/91
69	Jimmy Connors Tennis	Atari	12/93
90	Klax	Atari	1/91
58	Kung Food	Atari	11/92
91	Lemmings	Psygnosis	11/93
59	NFL Football	Atari	11/92
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
70	Pinball Jam	Atari	9/92
80	Rampart	Atari	6/92
74	Road Blasters	Atari	1/91
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
55	Rygar	Atari	1/91
68	Shadow of the Beast	Atari	8/92
85	Shanghai	Atari	1/91
72	Slime World	Epyx	1/91
65	Steel Talons	Atari	8/92
64	Super Skweek	Atari	2/92
64	Switchblade 2	Atari	9/92
75	Toki	Atari	2/92
64	Turbo Sub	Atari	1/92
67	Viking Child	Atari	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
38	World Class Soccer	Atari	9/92
70	Xybots	Atari	1/92

## MASTER-SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
20	Ace of Aces	Sega	4/91
40	Air Rescue	Sega	9/92
81	Alex Kid in Miracle World	Sega	1/91
63	Alien 3	Flying Edge	11/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
42	Andre Agassi Tennis	Tecmagik	8/93
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
82	Asterix	Sega	6/92
45	Bart vs Space Mutants	Flying Edge	12/92
51	Batman Returns	Sega	3/93
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
81	California Games	Sega	1/91
82	Castle of Illusion	Sega	2/91
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
48	Crash Dummies	Flying Edge	8/93
60	Desert Speed Trap	Sega	3/93
62	Dick Tracy	Sega	1/91
69	Dizzy	Codemasters	1/94
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
77	Dschungelbuch	Virgin	1/94
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
32	E-Swat	Sega	1/91
71	Fantasy Zone	Sega	7/93
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
62	Formula One	Domark	1/94
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
41	Godfather	U.S. Gold	2/93
81	Golden Axe Warrior	Sega	2/91
74	Golvellus	Sega	1/91
58	GP Rider	Sega	4/93
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
67	James Bond	Domark	4/93
84	Klax	Domark	8/92
65	Krusty's Funhouse	Flying Edge	7/93
53	Line of Fire	Sega	1/92
80	Lemmings	Probe	1/93
80	Lucky Dime Capers	Sega	2/92
60	Marble Madness	Virgin	8/92
49	Master of Darkness	Sega	1/93
84	Mickey Mouse 2	Sega	1/93
59	Moonwalker	Sega	2/91
55	Mortal Kombat	Flying Edge	11/93
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92



Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
78	New Zealand Story	Tecmagik	1/91
76	Ninja Gaiden	Sega	1/91
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
70	Out Run	Sega	2/94
67	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
83	PGA Tour Golf	Electronic Arts	12/93
84	Phantasy	Sega	1/91
9	Pitfighter	Domark	7/93
88	Populous	Tecmagik	2/91
79	Power Strike	Sega	1/91
59	Prince of Persia	Domark	8/92
69	Psycho World	Sega	2/91
51	Put & Putter	Sega	5/92
80	R-Type	Sega	1/91
64	Raiden Islands	Taito/Sega	6/92
70	Rampart	Domark	8/92
22	S.C.I.	Sega	9/92
73	Sagaia	Taito	7/92
80	Sega Chess	Sega	1/92
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
80	Shanghai	Sega	1/91
78	Shinobi	Sega	1/91
80	Sonic II	Sega	1/93
71	Sonic Chaos	Sega	12/93
81	Sonic the Hedgehog	Sega	4/91
33	Space Gun	Taito/Sega	12/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
52	Speedball II	Virgin	11/92
65	Spiderman	Sega	2/91
61	Spiderman: Sinister	Flying Edge	2/94
55	Star Wars	Lucasfilm Games	12/93
70	Star Wars: The Force Unleashed	Flying Edge	5/91
28	Strider	Sega	3/91
61	Strider 2	U.S. Gold	1/92
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92
11	Superman	Virgin	9/93
67	Super Monaco GP	Sega	2/93
30	Super Off Road	Virgin	11/93
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
56	Taz-Mania	Sega	1/91
56	Tecmo World Cup '93	Tecmo	1/91
66	Terminator	Virgin	8/92
75	The Flash	Probe	5/91
51	The Flintstones	Sega	1/91
35	Tom & Jerry	Sega	10/92
25	Trivial Pursuit	Domark	12/92
61	Wimbledon	Sega	10/92
55	Winter Olympics	U.S. Gold	5/91
56	Wolfchild	Virgin	11/93
83	Wonderboy 3: Dragon's Trap	Sega	1/91
82	Wonderboy in Monsterland	Sega	1/91
82	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/91
59	World Tournament Golf	Sega	1/91
57	Xenon II - Megablast	Imageworks	3/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
73	Bill Walsh College Football	Electronic Arts	1/93
70	Bio Hazard Battle	Sega	1/91
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
66	Bonanza Bros.	Sega	1/91
66	Boxing Legends	Elektro Brain	1/94
79	Buck Rogers	Electronic Arts	5/92
75	Bubsey	Accolade	11/93
56	Bulls vs Blazers	Electronic Arts	5/92
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
78	California Games	Sega	2/92
54	Captain America	Dataeast	2/93
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	1/92
42	Carmen Sandiego 2	Electronic Arts	2/93
82	Castle of Illusion	Sega	1/91
59	Centurion	Electronic Arts	3/91
50	Chakan	Sega	4/93
42	Championship Bowling	Mentrix	12/93
72	Championship Pro AM	Rare	3/93
70	Chiki Chiki Boys	Sega	1/93
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
79	Cool Spot	Virgin	7/93
33	Corporation	Virgin	1/91
39	Cosmic Spacehead	Codemasters	11/93
57	Crackdown	Sega	1/91
46	Crüe	Electronic Arts	11/92
68	Cyborg Justice	Sega	8/93
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91
53	Dashin' Desperados	Data East	1/94
46	David Crane's Amazing Tennis	Absolute	8/93
70	Decapattack	Sega	4/91
82	Desert Strike	Electronic Arts	6/92
38	Devilish	Sage's Creation	7/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
40	Dinosaurs For Hire	Sega	3/94
69	Dizzy	Codemasters	9/93
62	Double Clutch	Asci	5/94
54	Double Dragon	Ballistic	5/92
47	Double Dragon 3	Flying Edge	8/92
70	Dragon's Eye	Home Data	7/92
73	Dragon's Fury (Devil Crash)	Techno Soft	4/91
80	Dragon's Revenge	Tengen	2/94
85	Dr Robotniks Mean Compile	2/94	
83	Bean Machine	Westwood Studios	3/94
90	Dune II	Electronic Arts	3/91
72	EA Hockey	Novotrade	1/93
67	Ecco	Wolffteam	4/91
85	El Viento	Tecno Soft	1/91
81	Elemental Master	Sega	2/94
62	Eternal Champions	Virgin	8/92
70	European Club Soccer	Sega	10/92
69	Evander Holyfield's Boxing	Reno	6/92
69	Exile	Sega	1/93
40	Ex-Mutants	Varie	8/92
45	F1 Hero	Varie	2/92
66	F1-Grand Prix	Microprose	10/93
70	F15 Strike Eagle 2	Electronic Arts	4/91
62	F-22	Sega	3/91
51	Fantasia	Riot	2/92
58	Fantasm Soldier	Takara	8/93
60	Fatal Fury	Sega	2/91
75	Fatal Labyrinth	Electronic Arts	4/91
77	Fatal Rewind	Electronic Arts	11/93
83	FIFA International Soccer	U.S. Gold	6/93
60	Flashback	Sega	3/91
80	Flicky	Domark	9/93
76	Formula One	Reno	1/91
61	Gaijars	Sega	2/91
29	Gain Ground	Sega	8/92
83	Galaxy Force 2	Tengen	12/93
71	Gauntlet 4	Electronic Arts	11/93
78	General Chaos	Sega	1/91
80	Ghouls'n Ghosts	NCS	9/92
75	Gleylancer	Virgin	1/91
54	Global Gladiators	Sega	1/93
72	G-Lo	Mindscape	12/92
74	Gods	Sega	1/92
74	Golden Axe 2	Sega	10/93
61	Golden Axe 3	Telenet	11/92
51	Grand Slam Tennis	Sega	2/94
63	Greatest Heavyweight	Sega	11/92
85	Green Dog	Sega	10/93
79	Gunstar Heroes	NCS	6/92
86	Gynoug	Accolade	5/93
57	Hardball 3	Tengen	1/91
74	Hard Drivin'	Electronic Arts	1/94
82	Haunting	NCS	1/91
	Hellfire		

## MEGA-DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
94	Aladdin	Sega	11/93
68	Alien 3	Acclaim	10/92
78	Alien Storm	Sega	2/91
53	Alien Dragon	Sega	6/92
38	American Gladiators	Gametek	8/93
43	Andre Agassi Tennis	Tecmagik	8/93
80	Another World	Virgin	4/93
65	Arch Rivals	Flying Edge	2/93
36	Ariel	Blue Sky	3/93
58	Arrow Flight	Sega	2/91
65	Asterix	Core Design	10/93
64	Atomic Runner	Data East	10/92
67	Awesome Possum	Tengen	2/94
39	Back to the Future II	Flying Edge	1/93
28	Ball Jacks	Namcot	9/93
71	Batman	Sunsoft	8/92
38	Batman - Revenge of the Joker	Sunsoft	7/93
62	Batman Returns	Sega	12/92
83	Battletoads	Tradewest	5/93



# HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe	Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
34	Hit the Ice	Taito	6/93	62	Side Pocket	Data East	3/93
40	Home Alone	Sega	12/92	64	Slime World	Micro World	7/92
67	Humans	Gametek	7/93	70	Snake, Rattle'n'Roll	Rare	1/94
51	Indiana Jones 3	U.S. Gold	3/93	75	Snow Bros.	Tengen	9/93
82	<b>Ishido</b>	<b>Accolade</b>	1/91	72	Socket	Vic Tokai	2/94
84	<b>Jack Nicklaus Power Challenge Golf</b>	<b>Accolade</b>	8/93	81	<b>Sokoban</b>	<b>Sega</b>	1/91
68	James Bond	Domark	1/93	71	Sol-Deace	Reno	7/92
■	James Pond	Electronic Arts	2/91	83	<b>Sonic 2</b>	<b>Sega</b>	12/92
64	James Pond 3	Electronic Arts	3/94	83	<b>Sonic 3</b>	<b>Sega</b>	3/94
69	Joe Montana Football	Sega	2/91	80	<b>Sonic Spinball</b>	<b>Sega</b>	12/93
81	<b>John Madden '92</b>	<b>Electronic Arts</b>	1/92	82	<b>Sonic The Hedgehog</b>	<b>Sega</b>	2/91
84	<b>John Madden '93</b>	<b>Electronic Arts</b>	3/93	79	Son Of Chuck	Core Design	10/93
87	John Madden NFL '94	Electronic Arts	12/93	58	Speedball 2	Virgin	10/92
70	Jordan vs Bird	Electronic Arts	6/92	32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
85	<b>Jungle Strike</b>	<b>Electronic Arts</b>	7/93	51	Splatterhouse 3	Namcot	6/93
66	Jurassic Park	Sega	10/93	58	Sports Talk Football	Sega	8/92
68	Kid Chameleon	Sega	2/92	67	Star Control	Ballistic	3/91
63	King Of Monsters	Takara	10/93	82	<b>Starflight</b>	<b>Electronic Arts</b>	4/91
70	King's Bounty	Electronic Arts	2/91	63	Empire of Steel/Steel Empire	Flying Edge/Hol-B	6/92
89	<b>Klax</b>	<b>Tengen</b>	1/91	25	Steel Talons	Tengen	10/93
48	K.O. Boxing	Flying Edge	5/93	91	<b>Street Fighter 2: Champ. Edition</b>	<b>Capcom</b>	11/93
58	Krusty's Fun House	Flying Edge	8/92	76	Streets of Rage	Sega	3/91
80	<b>Landstalker</b>	<b>Sega</b>	2/94	78	Streets of Rage 2	Sega	2/93
85	<b>Lemmings</b>	<b>Sunsoft</b>	9/92	75	Strider	Sega	1/91
63	Lethal Enforcers	Konami US	2/94	77	Strider 2	Sega	11/93
65	LHX Attack Chopper	Electronic Arts	12/92	56	Summer Challenge	Accolade	6/93
IIII	<b>Long Raiser</b>	<b>NCS</b>	3/91/91	49	Sunset Riders	Konami	4/93
72	Lotus 2	Gremlin	3/94	63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
71	Lotus Turbo Challenge	Gremlin	2/93	73	Super Baseball 2020	Electronic Arts	1/94
72	Magic Guy	Sega	7/92	68	Super Kick Off	U.S. Gold	8/93
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92	77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92	59	Super High Impact	Arena	12/92
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91	49	Super Hydlide	T & E Soft	8/92
62	Mazin Wars (Mazin Saga)	Sega	8/93	25	Superman	Virgin	9/93
75	Mega-Lo-Mania	Virgin	4/93	69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
70	Mercs (2)	Sega	4/91	67	Super Off Road	Ballistic	6/92
79	Micro Machines	Codemasters	8/93	66	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
68	Midnight Resistance	Dataeast	2/91	86	<b>Super Tiny Toons</b>	<b>Konami</b>	4/93
69	Mig 29	Domark	7/93	71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
80	<b>Might ■ Magic</b>	<b>Electronic Arts</b>	3/91	46	Syd of Valis	Reno	6/92
80	<b>Mortal Kombat</b>	<b>Flying Edge</b>	11/93	46	Talespin	Sega	4/93
75	Muhammed Ali Boxing	Virgin	4/93	60	Talmi's Adventure	Namcot	12/92
■	<b>Musha Aleste</b>	<b>Compile</b>	1/91	59	Taz-Mania	Sega	8/92
75	Mutant League Football	Electronic Arts	5/93	67	Team USA Basketball	Electronic Arts	11/92
58	NBA Allstar Challenge	Flying Edge	7/93	62	Technoclash	Electronic Arts	10/93
77	NBA Showdown	Electronic Arts	3/94	61	Tecmo NBA Basketball	Tecmo	3/94
79	NFL Sportstalk Football '93	Sega	1/93	59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
92	<b>NHL Hockey '94</b>	<b>Electronic Arts</b>	11/93	71	Teenage Turtles	Konami	3/93
91	<b>NHLPA Hockey '93</b>	<b>Electronic Arts</b>	11/92	53	Terminator	Virgin	9/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92	66	Terminator 2	Flying Edge	2/93
66	Otitants	Sega	11/93	45	Test Drive 2 - The Duell	Ballistic	6/92
62	Out Run	Sega	4/91	74	The Aquatic Games	Electronic Arts	10/92
69	Pac-Mania	Tengen	2/92	73	The Flintstones	Taito	6/93
46	Paperboy	Tengen	6/92	78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
50	Pelé	Accolade	3/94	47	The Simpsons	Flying Edge	9/92
85	<b>PGA Tour Golf</b>	<b>Electronic Arts</b>	2/91	87	<b>Thunder Force 3</b>	<b>Sega</b>	1/91
86	<b>PGA Tour Golf 2</b>	<b>Electronic Arts</b>	3/93	85	<b>Thunder Force 4</b>	<b>Tecno Soft</b>	9/92
■	<b>Phantasy Star 2</b>	<b>Sega</b>	1/91	80	<b>Tiger Heli</b>	<b>Treco</b>	2/91
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91	62	Toejam ■ Earl	Sega	4/91
56	Pink Panther	Tecmagik	1/94	82	<b>Toejam ■ Earl</b>	<b>Sega</b>	2/94
81	<b>Pirates Gold</b>	<b>Microprose</b>	3/94	58	Toki	Sega	2/92
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92	73	Tournament Fighters	Konami	12/93
86	<b>Populous</b>	<b>Sega</b>	1/91	70	Tournament Golf	Sega	1/91
77	Powermonger	Electronic Arts	2/93	43	Traysia	Reno	6/92
38	Pro Striker	Sega	8/93	47	Turbo Out Run	Sega	6/92
80	<b>Puggsy</b>	<b>Psygnosis</b>	12/93	69	Turrican	Ballistic	4/91
80	<b>Quackshot</b>	<b>Sega</b>	1/92	61	Twinkle Tales	Was	12/92
84	<b>Ranger X</b>	<b>Sega</b>	12/93	61	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
93	<b>Revenge of Shinobi</b>	<b>Sega</b>	1/91	82	<b>Ultimate Soccer</b>	<b>Sega</b>	9/93
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92	59	Uncharted Waters	Koei	3/93
63	Risky Woods	Electronic Arts	2/93	68	Undead Line	Palsoft	2/92
65	Road Blaster	Tengen	2/92	66	Veritex	Asmik	2/91
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91	74	Virtual Pinball	Electronic Arts	2/94
73	Road Rash 2	Electronic Arts	2/93	27	Warpspeed	Accolade	8/93
71	Robocod	Electronic Arts	1/92	67	Warriors of Rome 2	Micronet	9/92
83	<b>Rocket Knight Adventure</b>	<b>Konami</b>	9/93	78	Warriors Of The Eternal Sun	Sega	10/92
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92	76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
70	Rolling Thunder 3	Namcot	1/94	51	Winter Olympics	U.S. Gold	2/94
79	Rolo to the Rescue	Electronic Arts	3/93	79	Wiz'n'Liz	Psygnosis	12/93
79	Royal Rumble	Flying Edge	1/94	85	<b>Wonderboy 5</b>	<b>Sega</b>	1/92
78	Sensible Soccer	Sony	12/93	74	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/93
75	Shadow Dancer	Sega	1/91	82	<b>World of Illusion</b>	<b>Sega</b>	1/93
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92	70	WWF Wrestlemania	Flying Edge	1/93
27	Shadow of the Beast 2	Electronic Arts	2/93	53	Xenon 2	Virgin	2/93
88	<b>Shining Force</b>	<b>Sega</b>	7/93	42	X-Men	Sega	11/93
85	<b>Shining in the Darkness</b>	<b>Sega</b>	3/91	68	Y's 3	Renovation	2/92
91	<b>Shinobi 2</b>	<b>Sega</b>	10/93	67	Zero Wings	Taoplan	7/92



## MEGA-CD

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
78	Zombies	Konami	12/93
74	Zool	Gremlin	3/94
43	Afterburner 3	Sega	9/93
78	Batman Returns	Sega	9/93
65	Combra Command	Sega	9/93
18	Dracula	Psygnosis	3/94
69	Dragon's Lair	Readysoft	3/94
80	Ecco The Dolphin	Sega	9/93
65	Final Fight	Capcom	10/93
73	Ground Zero Texas	Digital Pictures	3/94
72	Hook	Sony	2/94
80	Jaguar XJ 220	Gremlin	9/93
36	Joe Montana's NFL Football	Sega	1/94
66	Jurassic Park	Sega	3/94
87	Kill Flying Squadron	Victor	12/93
63	Lethal Enforcers	Konami US	1/94
87	Lunar, The Silver Star	Game Arts	3/94
72	Night Trap	Digital Pictures	9/93
19	Ninja Warriors	Taito	1/94
81	Pirates Gold	Microprose	3/94
65	Prince Of Persia	Victor	1/94
35	Prize Fighter	Digital Pictures	2/94
52	Racing Aces	Sega	2/94
79	Robo Aleste	Compile	1/94
78	Secret Of Monkey Island	JVC	1/94
68	Sewer Shark	Digital Pictures	2/94
46	Sherlock Holmes	Sega	10/93
72	Silpheed	Game Arts	10/93
81	Sonic CD	Sega	1/94
56	Spiderman vs Kingpin	Sega	1/94
63	Stellar Fire	Dynamix	2/94
54	Terminator	Sega	3/94
89	Thunderhawk	Core Design	10/93

## NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
51	Time Gal	Sega	9/93
65	Wolfchild	Virgin	1/94
57	A Boy And His Blob	Absolute	3/91
71	Action In New York	Natsume	6/93
81	Adventure Island II	Hudson	2/92
63	Adventure Island Classic	Hudson	5/93
56	Adventure Quest	Codemasters	11/93
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
57	Alfred Chicken	Mindscape	11/93
61	Alien II	Sunsoft	1/93
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
70	Asterix	Infogrames	11/93
40	Asyanax	Jaleco	3/91
71	Banana Prince	Takara	7/93
35	Barbie	Hi-Tech	4/93
68	Bartman	Acclaim	4/93
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
63	Batman	Sun Soft	3/91
82	Batman: Return of the Joker	Sunsoft	11/93
86	Battletoads	Tradewest	8/93
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
56	Blues Brothers	Titus	10/92
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
89	Bucky O'Hare	Konami	8/92
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92
66	Burai Fighter Deluxe	Taxan	9/92
77	California Games	Milton Bradley	4/91
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
85	Castlevania II	Konami	2/92
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
78	Chessmaster	Hi Tech	2/91
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92
39	Cosmic Spacehead	Codemasters	1/94
55	Crackout	Palcom	1/92
55	Crusty's Funhouse	Acclaim	1/93
55	Days of Thunder	Mindscape	1/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
65	Dizzy	Codemasters	9/93
62	Donkey Kong Classics	Nintendo	2/93
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92
83	Dr. Mario	Nintendo	3/91
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
77	Dropzone	Mindscape	6/93
72	Duck Tales	Capcom	1/92
81	Dynablasters	Hudson	10/92
80	Elite	Imagineer	11/92
66	F1-Sensation	Konami	6/93
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
65	Ferrari GP	Acclaim	10/92
65	Firehawk	Codemasters	10/93
59	Four Player's Tennis	Nintendo	12/92
59	Galaxy 5000	Activision	4/91
80	Gauntlet 2	Mindscape	1/91
41	George Foreman Boxing	Acclaim	3/93
19	Ghostbusters II	Activision	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
62	Goal 2	Jaleco	11/92
67	Golf Grand Slam	Atlus	9/92
84	Gradius	Konami	1/91
62	Gremlins II	Sun Soft	3/91
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
32	Hook	Ocean	8/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
90	Ice Hockey	Nintendo	1/91
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
82	Jackie Chan	Hudson	4/91
74	Jimmy Connors Tennis	Ubi Soft	12/93
64	Kick Off	Imagineer	2/92
75	Kickie Cubickle	Irem	4/91
84	Legend of Zelda	Nintendo	1/91
76	Lemmings	Ocean	1/93
81	Life Force	Konami	1/91
69	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Little Samson	Taito	12/92
69	Loopz	Mindscape	2/92
68	Low Man	Taxan	9/92
38	Lunar Pool	FCI	1/92
84	Maniac Mansion	Jaleco	2/91
78	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
72	Mario & Yoshi	Nintendo	1/93
77	MC Kids in McDonaldland	Virgin	12/92
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
79	Micro Machines	Codemasters	8/93
62	Mig	Codemasters	10/93
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
81	Monopoly	Parker	2/93
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
74	NES Open	Nintendo	1/93
62	Noah's Ark	Konami	3/93
70	North and South	Infogrames	1/92
76	Over Horizon	Takara	3/93
73	Panic Restaurant	Taito	12/92
60	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Paperboy 2	Mindscape	6/92
74	Parasol Stars	Ocean	2/93
44	Parodius	Palcom	9/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
85	Pitfall	Konami	10/92
79	Powerblade	Taito	1/92
55	Prince Valiant	Ocean	2/93
88	Probotector	Konami	1/91
89	Probotector 2	Konami	8/92
84	Punchout	Nintendo	1/91
83	Puzznic	Taito	3/91
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
83	R.C. Pro-Am	Nintendo	1/91
42	Racket Attack	Jaleco	2/91
43	Rackets & Rivals	Konami	9/93
80	Rampart	Jaleco	6/92
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92
39	Rockin' Kats	Atlus	11/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
67	Rygar	Tecmo	2/91
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
48	Shadowgate	Kemco	6/92
70	Shatterhand	Jaleco	12/92



# HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe	Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
72	Ski or die	Palcom	3/91	70	Bubsy	Accolade	9/93
72	Snake Rattle'n'Roll	Nintendo	1/91	56	Bulls vs Blazers	Electronic Arts	8/93
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92	52	Cacoma Knight: Bizzyland	Seta	11/93
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91	59	Cal Ripken Jr. Baseball	Mindscape	6/93
63	Solistice	Nintendo	3/91	54	California Games 2	DTMC	6/93
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91	51	Camellry	Taito	9/92
65	Spideyman - Sinister Six	Ljn	1/93	29	Captain America	Mindscape	12/93
75	Star Tropics	Nintendo	7/92	■	Castlevania	Konami	1/92
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91	53	Championship Pool	Mindscape	11/93
62	Street Gangs	Infogrames	12/92	71	Chester Cheetah	Kaneko	3/93
95	Super Mario Bros. 3	Nintendo	2/91	79	Chuck Rock	Sony/Imagesoft	2/93
62	Super Off Road	Nintendo	1/91	75	Clayfighter	Interplay	2/94
19	Super Sports	Codemasters	8/93	39	Cliffhanger	Sony	1/94
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91	40	Clue	Parker	4/93
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91	27	Combatribes	Techno	5/93
59	Terminator 2	Ljn	6/92	75	Congo's Caper	Data East	7/93
88	Tetris	Nintendo	1/91	81	Cool Spot	Virgin	11/93
63	The Addams Family	Ocean	12/92	66	Cosmo Gang	Namcot	2/93
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91	65	Crash Dummies	Ljn	1/94
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/92	57	Cyber Formula	Takara	7/92
69	The Flintstones	Taito	2/92	71	Cybernator	Konami	8/93
60	The Jetsons	Taito	2/93	55	Darius Force	Taito	2/94
60	The Simpsons	Acclaim	3/91	70	Darius Twin	Taito	2/91
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92	22	Death Brade	Imax	10/93
80	Tiny Toon Adventures	Konami	7/92	68	Dead Dance	Jaleco	7/93
71	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92	74	Death Valley Rally	Sunsoft	5/93
39	Top Gun 2	Konami	4/91	■	Desert Strike	Electronic Arts	1/93
71	Totally Rad	Jaleco	2/92	■	Dinosaurs	Irem	9/92
39	Tournament Fighters	Konami	12/93	20	Dirty Challenger	Teichiku	3/93
75	Track & Field 2	Konami	6/92	39	Drakkhen	Kemco	4/93
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92	69	Duffy Duck	Sunsoft	2/94
71	Trog	Acclaim	4/91	69	Dungeon Master	JVC	10/93
68	Trolls in Crazy Land	ASC	3/93	75	Dunk Shot	Haliken	9/92
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92	64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
68	Ufouria	Sunsoft	12/92	43	Earthlight	Hudson	10/92
65	Ultimate Stuntman	Codemasters	10/93	74	Equinox	Sony	2/94
67	Widget	Allus	4/93	52	Euro Football Champ	Taito	11/92
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92	78	E.V.O.	Enix	10/93
56	World Champ	Taito	8/92	65	Exhaust Heat	Seta	6/92
56	World Cup	Nintendo	2/91	79	Exhaust Heat 2	Seta	4/93
55	Wrestlemania Challenge	Ljn	2/91	85	F-Zero	Nintendo	1/91
69	WWF Steel Cage Challenge	Ljn	1/93	54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
74	Zanac	FCI	4/93	70	F1 Pole Position	Ubi Soft	12/93

## SUPER-NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe	Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
35	A. S. F1 Super Driving	Lozc	10/92	59	First Samurai	Kemco	10/93
37	Acrobat Mission	Teichiku	12/92	■	Flashback	Sony	1/94
86	Actraiser	Enix	12/92	74	Full Metal Planet	Infogrames	2/93
83	Actraiser ■	Enix	1/94	69	GP-One	Atlas	9/93
73	Addams Family	Ocean	6/92	46	Goal	Jaleco	11/93
62	Advanced Military Conflict	System Soft	12/92	72	Gods	Mindscape	8/93
72	Aerobiz	Koei	5/93	42	Golden Fighter	Culture Brain	10/92
76	Aero The Acro-Bat	Sunsoft	1/94	■	Goof Troop	Capcom	11/93
■	Aladdin	Capcom	1/94	72	Gradius 3	Konami	1/91
53	Alfred Chicken	Mindscape	2/94	39	Gun Force	Irem	11/92
80	Alien 3	Ljn	8/93	72	Hammerin' Harry	Irem	3/94
63	Aliens vs Predators	Activision	9/93	77	Harley Homogous	Electronic Arts	3/93
74	Amazing Tennis	Absolute	12/92	52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
38	American Gladiators	Gametek	8/93	34	Hit The Ice	Taito	4/93
■	Another World	Interplay	2/93	37	Hole in One	HAL	2/91
69	Arcana	Hal	9/92	39	Home Alone 2	T.H.Q.	2/93
63	Arcus Odyssey	Loriciels	10/93	71	Hook	Sony	9/92
76	Art Of Fighting	Takara	1/94	19	Hunt For Red October	Hi Tech	8/93
70	Asterix	Infogrames	8/93	55	Ice Hockey	Jaleco	9/93
36	Astral Bout	Fighting Network	9/92	46	Inindo	Koei	6/93
80	Axelay	Konami	11/92	46	James Bond jr.	THQ	1/93
47	Bart's Nightmare	Acclaim	3/93	90	Jimmy Connors	Ubisoft	1/93
73	Batman Returns	Konami	6/93		Pro Tennis Tour		
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92	70	Joe & Mac	Dataeast	1/92
73	Battletoads	Tradewest	9/93	80	John Madden '93	Electronic Arts	2/93
77	Battletoads Double Dragon	Tradewest	2/94	90	John Madden NFL '94	Electronic Arts	2/94
28	Beethoven	Sunsoft	11/93	81	Jurassic Park	Ocean	11/93
36	Big Run	Jaleco	2/91	85	King Arthur's World	Jaleco	5/93
67	Biometal	Activision	9/93	42	King Of Monsters	Takara	10/92
49	Blazeon	Atlas	10/92	58	Krusty's Fun House	Acclaim	8/92
69	Blues Brothers	Titus	7/93	60	Lagoon	Kemco	6/92
68	B.O.B.	Electronic Arts	8/93	74	Lamborghini	Titus	10/93
61	Brawl Brothers	Jaleco	4/93	18	Last Action Hero	Sony	1/94



# HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe	Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
43	Last Fighter Twin	Banpresto	7/92	90	Street Fighter 2	Capcom	8/92
84	Lawnmower Man	Sales Curve	1/94	92	Street Fighter ■ Turbo	Capcom	9/93
79	Legend	Loriciels	10/93	54	Strike Gunner	Athena	7/92
91	Lemmings	Sunsoft	6/92	85	Striker	Elite Systems	10/93
46	Lethal Weapon	Ocean	4/93	70	Sunset Riders	Konami	1/94
84	Lufia ■ The Fortress Of Doom	Taito	2/94	67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
83	Magical Quest	Capcom	1/91	60	Super Air Diver	Asmik	10/93
52	Magical Troll	Pony Canyon	8/92	86	Super Aleste	Compie/Toho	7/92
48	Magic Sword	Capcom	8/92	56	Super Battle Tank	Absolute	8/93
58	Major Title Golf	Irem	12/93	15	Super Bikuri Man	Nichibutsu	5/93
61	Mario Is Missing	Nintendo	9/93	59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
80	Mechwarrior	Activision	7/93	90	Super Bomberman	Hudson	9/93
75	Mega-Lo-Mania	Imagineer	12/93	58	Super Bowling	Athena	9/92
76	Mega Man X	Capcom	3/94	62	Super Boxle	Absolute Ent.	4/93
59	Monopoly	Parker	4/93	52	Super Chase HQ	Taito	3/94
80	Mortal Kombat	Acclaim	11/93	69	Super Conflict	Vic Tokai	8/93
68	Mr Nuts	Ocean	3/94	55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
40	Musya	Datam Ploystar	7/92	53	Super Double Dragon	Tradewest	12/92
81	Mystical Ninja	Konami	4/91	67	Super Dragon's Lair	Elite	1/93
62	Mystic Quest Legend	Square Soft	2/94	81	Super Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/94
59	NBA Allstar Challenge	Ljn	3/93	88	Super Formation Soccer	Human	1/92
84	NBA Jam	Acclaim	1/91	69	Super Formation Soccer 2	Human	10/93
77	NBA Showdown	Electronic Arts	3/94	84	Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	4/91
58	NFL Football	Konami	10/93	94	Super Mario Allstars	Nintendo	11/93
92	NHL Hockey ■■	Electronic Arts	2/94	91	Super Mario ■■■	Nintendo	11/92
88	NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	2/93	94	Super Mario World	Nintendo	1/91
73	Nigel Mansell F1 Challenge	Infocom	6/93	69	Super Off Road	Tradewest	2/92
69	Operation Logic Bomb	Jaleco	10/93	76	Super Off Road Baja	Tradewest	9/93
45	Out To Lunch	Mindscape	11/93	72	Super Pang	Capcom	10/92
82	Pac Attack	Namcot	1/94	90	Super Probotector	Konami	10/92
90	Parodius	Konami	1/93	62	Super R-Type	Irem	3/91
64	Peace Keepers	Jaleco	2/94	77	Super Shanghai	Hot-B	9/92
62	Pebble Beach Golf Links	T & E Soft	7/92	43	Super Slam Dunk	Virgin	10/93
78	Pebble Beach Golf Links 2	T & E Soft	10/93	80	Super Smash TV	Acclaim	2/92
85	PGA Tour ■■■	Electronic Arts	1/91	80	Super Star Wars	Lucasfilm Games	2/93
56	Phalanx	Kemco	10/92	70	Super Strike Eagle	Microprose	6/93
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91	71	Super Swiv	Sales Curve	2/93
77	Pipe Dream	Bullet Proof	10/92	69	Super Tennis	Tonkin House	4/91
11	Pit-Fighter	THQ	6/92	76	Super Turrican	Factor 5	9/93
76	Plok	Tradewest	1/94	38	Super Valis	Lasersoft	7/92
70	Pocky ■ Rocky (Kiki Kaikai Ninja)	Natsume	3/93	67	Suzuka 8 Hours	Namcot	2/94
84	Pop'n'Twinbee	Konami	1/94	27	Syvalion	Toshiba EMI	10/92
72	Pop'n'Twinbee Rainbow	Konami	3/94	61	Taz-Mania	THQ	3/94
	■ Adventure			80	Tecmo NBA Basketball	Tecmo	6/93
83	Populous	Bullfrog	8/93	52	Testdrive 2 - The Duell	Ballistic	6/93
83	Populous ■	Imagineer	12/93	89	Tetris 2 & Bomblies	Bullet Proof	10/93
72	Powermonger	Bullfrog	8/93	82	Tetris 3	Bullet Proof	3/94
75	Prince Of Persia	NCS	10/92	42	Thomas, The Tank Engine	THQ	1/94
55	Pro Soccer	Imagineer	4/91	59	Thunder Spirits	Toshiba-EMI	2/92
60	P.T.O.	Koei	1/94	72	Time Slip	Vic Tokai	11/93
83	Pushover	Ocean	1/91	86	Tiny Toons	Konami	3/93
84	Q*Bert	NTVIC	2/93	45	Tom ■ Jerry	Hi Tech	6/93
79	Rampart	Electronic Arts	11/92	75	Top Racer (Top Gear)	Kemco	6/92
40	Ranma 1/2 2	DTMC	2/94	73	Top Gear ■	Kemco	1/94
22	Road Riot	T.H.Q.	2/93	64	Total Carnage	Malibu Games	2/94
66	Robocop	Electronic Arts	11/93	68	Tournament Fighters	Konami	12/93
44	Robocop ■	Ocean	10/92	39	Toys	Absolute	6/93
21	Rocketeer	IGS	6/92	73	Trodders	Storm	1/94
81	Rock'n'Roll Racing	Interplay	12/93	78	Troll Island	Hi Tech	10/93
64	Rocky Rodent	Irem	8/93	79	Turtles in Time	Konami	9/92
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koei	8/92	75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
79	Royal Rumble	Acclaim	7/93	68	Uncharted Waters	Koei	7/93
59	Rummenigge Player Manager	Imagineer	10/93	29	Universal Soldier	Ballistic	10/92
70	Run Saber	Atlas	12/93	77	Utopia	Jaleco	1/94
88	Rushing ■■	Jaleco	6/92	76	Vikings	Interplay	4/93
58	Sandra	Namcot	11/92	31	Violent Sniper	Video System	9/93
86	Samurai Of Mana	Square Soft	1/94	48	Wayne's World	THQ	6/93
57	Seventh Saga	Enix	12/93	38	We're Back	Hi Tech	11/93
72	Shadowrun	Data East	9/93	72	Wing Commander	Mindscape	2/93
52	Sim Ant	Maxis	1/94	72	Wing Commander: Secret Missions	Mindscape	11/93
86	Slim City	Nintendo	4/93	56	Wings 2	Namco	10/92
39	Skulljagger	ACS	2/93	60	Wizard Of Oz	Setsu	2/94
81	Skyblazer	Sony	1/94	85	Wolfchild	Core Design	9/93
48	Soldiers Of Fortune	Spectrum Holobyte	2/94	73	Wordtris	Spectrum Holobyte	1/94
62	Sonic Blast Man	Taito	1/93	61	World Court Tennis	Namcot	9/93
65	Space Ace	Elite Systems	11/93	71	World Heroes	Sunsoft	11/93
76	Soul Blader	Enix	2/92	78	WWF Super Wrestlemania	Ljn	6/92
80	Space Football	Triffix	8/92	37	Xardion	Asmik	7/92
70	Spankey's Quest	Natsume	8/93	66	Y's 3	Tonkin House	3/91
63	Spiderman	Acclaim	10/92	64	Yaki Crush	Naxat	3/93
75	Spindizzy Worlds	Activision	10/92	68	Yoshi's Cookie	BPS	3/94
23	Stanley Cup Hockey	Nintendo	3/94	80	Young Merlin	Virgin	11/93
90	Starwing	Nintendo	8/93	91	Zelda 3: A Link To The Past	Nintendo	11/92
38	■ Talons	Left Field	2/94	78	Zombies	Konami	12/93
37	Street Combat	Irem	6/93	75	Zool	Gremlin	1/94





## High Seas Havoc

Ahoi Matrosen! Jungs und Mädels, rückt mal näher an den Tisch ran, denn ich habe Euch eine spannende Geschichte zu erzählen. Weit entfernt in einem fernen Land namens "Cape Sealph" hat eine Sturmflut ein Riesen-Desaster hervorgerufen. Der skrupellose Hundepirat namens "Brutal-Bernard" nützt diese Situation schamlos aus und klaut unbemerkt eine Schatzkarte, welche zu ungeahntem

Reichtum verhelfen soll. Da kann nur noch ein wahrer Held helfen. Das ist der berühmt-berüchtigte Kapitän Havoc. Und der macht sich gleich auf die Socken, um den Unholden eins zu verpassen und die Schatzkarte wieder zurückzuerobern. Ihr schlüpft nun in die Rolle von Havoc, dem König der Ozeane, und müßt versuchen, den alten Haudegen in bester Jump'n'-Run-Manier durch 13 verschiedene

Hüpf Szenarien sicher ans Ziel zu bringen. Ausgestattet mit Schwert und Degen zieht Ihr in den Kampf gegen die Piratenschar des bösen "Brutal Bernards". Als Gegner treten Euch alle möglichen Abarten aus der Tierwelt gegenüber. Durch einfaches Draufhüpfen oder Säbelschwingen im richtigen Timing verschafft Ihr Euch Platz auf dem Bildschirm. Altbekannte Sprungfedern lassen den kleinen quirligen Burschen in ungeahnte Höhen aufsteigen. Überall in den Plattform-Layrinnen verteilt, liegen Schatzkisten, Diamanten und Power-Up's herum, die Ihr natürlich öffnen bzw. aufsammeln solltet. Darunter befinden sich recht nützliche Items wie zum Beispiel: Rennschuhe, die dem kleinen Havoc zu Sprinter-Fähigkeiten verhelfen. Am Ende jedes Levels gibt es einen Oberfiesling, der ständig mit einer neuen Angriffstechnik aufwartet.



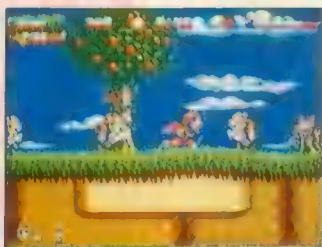
geht so

Wenn es einen Preis fürs Abschauen geben würde, dann läge *High Seas Havoc* von Data East mit auf den vordersten Rängen. Der ganze Spielablauf erinnert so stark an Sonic, daß man meinen könnte, die Programmierer

Überall sind Schätze und Diamanten versteckt. Schwindelfreiheit ist da angesagt!

haben vorher bei Sega gearbeitet. Zwar ist die comicartige Grafik nicht identisch, doch der gesamte Levelaufbau erinnert zweifellos an die Igel-Blitz-Abenteuer. Trotzdem erreicht das Spiel nicht jene Klasse des Vorbilds. Die Hauptfigur bewegt sich sehr zähflüssig im Vergleich zu anderen Jump'n'Runs über den Bildschirm. Zudem ist die Steuerung noch etwas gewöhnungsbedürftig, was aber nach einer gewissen Einspielzeit kein Problem mehr darstellt. Trotz kleiner Patzer macht die Piratenjagd Spaß und motiviert auch über längeren Zeitraum immer wieder zu neuen Ausflügen. Leider verfügt das Modul über keine Batterie zum Spielstand abspeichern, was sicherlich bei einem Spiel mit 13 Levels kein Luxus gewesen wäre. Leider wurde auch nicht an eine Paßwortoption gedacht. Ein zusätzlicher Zweispielermodus hätte bestimmt auch nicht geschadet. Insgesamt ist *High Sea Havoc* ein nettes Hüpfspielchen, was aber auf dem heutigen Stand der Technik nicht mehr mit den Konkurrenzspielen mithalten kann.

ws



Von allen Seiten greifen die bösen Buben an. Da hilft nur noch der Havoc-Slash! Unter Wasser fühlt sich der kleine Pirat auch wohl.

System: Mega Drive  
Spielertyp: Jump'n'Run

Hersteller: Data East  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4  
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

60%

Musik:

55%

Soundeffekt:

58%

Spiel-spaß

65%



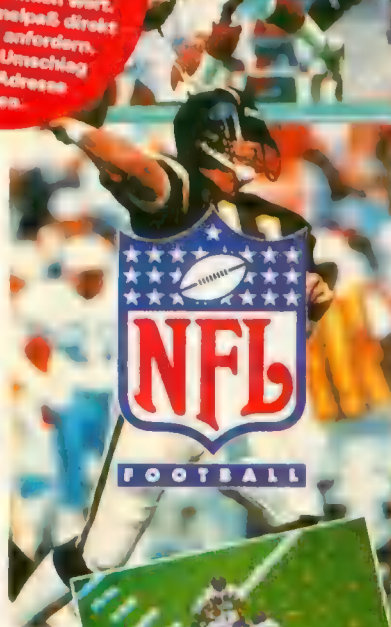
Reaktionswertung



# HYPERDUNK



**TOLLE TREUE-PRÄMIEN!**  
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



SNES

NFL Football



Game Boy

KONAMI-GOLF



Mega Drive

HYPERDUNK

## Spiel - Sport - Spannung

### HYPERDUNK ...

... Dunking, Rebound, Dreier, Personal Foul. Das realistische 5-gegen-5-Spiel für total ausgebuffte Typen. Querpass, Dribbling, Körpertäuschung und ... Super! Die Spieler brennen ein Feuerwerk ab - tanzen auf dem Parkett ihren Gegner aus. Dunkings oder Slams bringen die Fans zum Toben.

1-8 Spieler im Sega Mega Drive über 1-2 Vier-Spieler-Adapter (separates Zubehör),

1-2 Spieler am Game Boy mit Game-Link (separates Zubehör)

### NFL Football ...

... American Football. Das große Fieber brodelt. Kabel- und Satellitensender haben es entfacht. Das superrealistische Game bei dem kein „Touchdown“ fehlt. Du wählst aus 28 NFL-Teams. Mit Deinen Cracks, „drängelt“ Ihr die Gegner ab, kämpft Ihr Euch Yard für Yard vorwärts, um hinter der Linie den „Touchdown“ zu landen. Eines der acht Playoff-Teams zum Wildcard-Playoff kannst Du auswählen. Deutsches Regelbuch! 1 oder 2 Spieler.

### KONAMI-GOLF ...

... Trainings-Runden. Qualifikation für das Turnier. Realistische Plätze / Course (Bunker, Roughs, Fairways), wechselnde Windverhältnisse. Schlägerwahl. Wahl der Schlagstärke, Top- oder Backspin-Spiel. Auf dem „Leaderboard“ siehst Du Deine derzeitige Platzierung. Erspielte Pars und Birdies. Falls Dir gelingt: Deine Hole-in-Ones (mit einem Schlag ins Loch). Intelligent gemachte Menüs. Zwei Spieler Modus ohne Kabel, ausgezeichnete Features. Spielstände abspeicherbar. 1 oder 2 Spieler.



# KONAMI®

## Superstarker Videospiele Spaß

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM and PALCOMGAMES are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

F&P 94/053



Treasure Land

## Adventure

**D**er Kinderliebhaber einer berühmten Fastfood-Kette gibt sich höchstpersönlich die Ehre, auf Schatzsuche zu gehen. Zur Geschichte: An einem schönen Tag spaziert der Frittenkönig durch den "Magical Forest" und findet durch Zufall das Überbleibsel einer Schatzkarte. Kurzenschlossen macht er sich auf den Weg, um die restlichen drei Kartenstücke zu fin-

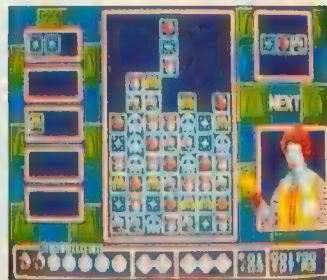
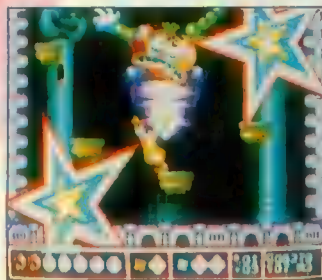
den. Ihr übernehmt nun die Rolle des Clowns "Ronald McDonald". Springend und hüpfend bewegt Ihr Euch durch verschiedene Fantasy-Plattformlandschaften. Ausgestattet mit einem "Magic-Glitter"-Streuschuß könnt Ihr Euch gegen die verschiedenen Gnom&Knudel-Sprites wehren. Als besondere Fähigkeit verfügt der Hamburger-Spezialist über Teleskoparme, die

ihm beim Klettern helfen. In Shops habt Ihr die Möglichkeit, Power-Up's, Extra-Leben oder Continues einzukaufen. Dafür solltet Ihr so viele Geldsäckchen einsammeln wie es nur geht, denn ohne Moos is nix los. Am Ende jedes Levels erscheint ein Oberbösewicht, der verjagt werden muß, damit's im Spielgeschehen weitergehen kann.



gut

Mit anfänglich großer Skepsis schob ich zuerst das Modul in den MD-Schacht. Nach einer gewissen Spielzeit war ich positiv überrascht, was sich da auf dem Bildschirm tat. Der Clown läßt sich gut steuern und die farbenfrohe Fantasy-Grafik macht gute Laune. Auch die fetzige Musik kann sich hören lassen und beginnt nicht sofort zu nerven. Durch ver-



Viele bunte Sterne und mächtig bunt geht's auf dem Bildschirm zu. Tetris-Verliebte finden sicher Gefallen bei diesem Clone.

schiedene Zwischenspiele z.B. einen Tetris-Klone, wird die Spielmotivation für längere Zeit aufrecht erhalten. Wer schon alle Jump'n'Run's durchgespielt hat, sollte mal einen Blick auf *Treasure Land Adventure* werfen. **ws**

System: **Mega Drive**  
Spieletyp: **Jump'n'Run**

Hersteller: **Sega**  
Testversion von: **Galaxy**  
Anzahl der Spieler: **1**  
Features: **Continue**

Schwierigkeitsgrad: **4**  
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

**70%**

Musik:

**66%**

Soundeffekt:

**69%**

Spiel-  
spaß

**72%**



Redaktionswertung

Ach du Schreck

## Addams Family

**N**achdem es die Super-Nintendo-Version von *Addams Family* schon seit Mitte '92 zu kaufen gibt, folgt nun mit einiger Verspätung die Mega-Drive-Umsetzung. Die Handlung hat weder mit dem ersten Film noch mit der Fortsetzung (unbedingt ansehen!) etwas zu tun. Die böse Abigail Craven hat alle Mitglieder der Addams-Familie mit Ausnahme von Gomez entführt und

im riesigen Addams-Haus versteckt. Gomez muß sich durch die verrückten Räumlichkeiten schlagen, um seine geliebten Verwandten zu befreien. In die einzelnen Levels gelangt Ihr durch Türen im Haus oder jede Menge Geheimgänge und Fallen in der näheren Umgebung des Anwesens. Per "Helikopter" (einer Art Mützen-Hubschrauber, den sich unser

Held über die Rübe stülpt) schwingt sich Gomez in die Lüfte. Ab und zu findet Ihr auch nützliche Gegenstände, z.B. Golfbälle, die er seinen Gegnern an die Birne knallt. Weitere Extras machen Gomez kurzzeitig unsichtbar oder erhöhen seine Lebensenergie. Nach jedem Spielabschnitt erhaltet Ihr ein Paßwort.



gut

Selten habe ich so viele Geheimräume in einem Spiel gefunden wie bei *Addams Family*. Die meisten Wände sind irgendwie durchlässig und verstecken nützliche Extras. Hartnäckige Jump'n'Run-Freaks werden Ihre Freude haben, denn das Spiel ist extrem groß und sehr schwierig. Gomez rutscht gerne in der Gegend herum und fordert deswegen Eure Steuer-



Tja, wie komm' ich nur in den Ofen rein? Die mit "A" gekennzeichneten Blöcke geben Euch Tips

künste. Einige der Levels sind jedoch fast schon gemein schwer. Es gibt Stellen, die ohne Blessuren nicht zu schaffen sind. *Addams Family* ist mal wieder ein gutes Jump'n'Run, das Euch längere Zeit beschäftigen wird. **rz**

System: **Mega Drive**  
Spieletyp: **Jump'n'Run**

Hersteller: **Flying Edge**  
Testversion von: **Acclaim**  
Anzahl der Spieler: **1**  
Features: **Continue, Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **7**  
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

**69%**

Musik:

**62%**

Soundeffekt:

**53%**

Spiel-  
spaß

**71%**

Redaktionswertung



# JUMP RUN

## ENTERTAINMENTCENTER

### MEGA DRIVE

Aladdin dt	119.90
Bubsy dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Int.-Soccer dt	119.90
Gauntlet IV	109.90
Gunstar Heroes dt	109.90
John Madden '94 dt	129.90
Landstalker dt	129.90
Lost Vikings	119.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
Ottifants dt	88.00
Puggsy dt	109.90
Robocop vs. Terminator	109.90
Sensible Soccer dt	119.90
Sonic III dt	149.90
Street Fighter II CE dt	139.90
T.M.N.T. Fighters dt	129.90
Toejam & Earl dt	119.90
Wiz'N'Liz dt	109.90
WWF Royal Rumble	129.90

MEGA CD II	
Chuck Rock II dt	109.90
Double Switch	124.90
Dune	129.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	129.90
Lethal Enforcers dt	149.90
Monkey Island us	109.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Puggsy dt	119.90
Sonic CD dt	89.90
Terminator	129.90
WWF	109.90
Weitere CD-Titel dt/us am Lager	

Mega Drive II dt	189.00
Aladdin Set	289.00
Mega CD II dt o. Spiel	509.00
CDX-Adapter	109.90
Umbau 50/60 Hz	39.90
Adapter 50/60 Hz	49.90
RGB-AV-Kabel MD I/II	39.90
SEGA 6-Button Pad	39.90
ASCII 6-Button Pad	59.90
Action Replay Pro	109.90
Street Winner Board	129.90

### SUPER NES dt

Aladdin	109.90
Battletoads	119.90
Bomberman	99.90
Bomberpaket	154.90
Bubsy	119.90
Chuck Rock	109.90
Cool Spot	129.90
Equinox	139.90
Flashback	139.90
Goof Troop	119.90
GP-1	124.90
Jimmy Connors	129.90
Jurassic Park	139.90
King Arthur's World	99.90
Mechwarrior	139.90
Mega Man X	119.90
Mortal Kombat	139.90
Mystic Quest	89.90
NBA Jam	139.90
Nigel Mansell	129.90
Plok	89.90
Sensible Soccer	139.90
Sky Blazer	129.90
Star Wars	119.90
Starwing	109.90
Striker	129.90
Street Fighter II Turbo	129.90
Super Mario Allstars	89.90
Super Turrigan	99.90
T.M.N.T. Tournamnet	149.90
Terminator II	139.90
The Lost Vikings	119.90
Utopia	129.90
WWF II Royal Rumble	139.90
Winter Olympics	139.90

Super NES dt 50/60 Hz	
Multinormgerät dt/us	299.00
Super NES us 60 Hz inkl.	
RGB-Kabel & Netzteil	299.00
Umbau 50/60 Hz Multinorm für	
Super NES dt/us	99.00
Umbau-Bausatz 50/60 Hz mit	
ausführlicher Anleitung	79.00
RGB-Kabel us/dt	39.90
-in Verbindung mit Umbau	29.90
Fire-SFX-60 Hz-Adapter	39.90

### SUPER NES us

Art of Fighting	149.90
Battle Tank II	134.90
Battletoads/Dbf. Dragon	139.90
Boxing Legends	99.90
Choplifter III	114.90
Clay Fighter	139.90
Daffy & Marvin	129.90
Dungeon Master	149.90
E.V.O.	139.90
Final Fantasy II	139.90
Legends of Ring	134.90
Lawnmower Man	129.90
Lemmings II	139.90
Lethal Enforcers	179.90
Lufia	139.90
Mechwarrior	129.90
Mortal Kombat	99.00
NHL-Hockey '94	129.90
Operation Logic Bomb	129.90
Paladins Quest	139.90
PGA European Tour	129.90
Robocop vs Terminator	134.90
Rock'N'Roll Racing	129.90
Secret of Mana	149.90
Sengoku	124.90
Shadow Run	129.90
Sim Ant	119.90
Super Star Wars II	139.90
Tecmo NBA Basketball	139.90
Troll Island	129.90
Tuff E Nuff (Dead Dance)!	99.90
Ultimate Fighters	139.90
Wizard of Oz	129.90
World Heroes	139.90
Zool	124.90

Action Replay Pro SFX II	119.90
6-Player-Adapter	59.90
Street Winner II	129.90
für SNES & Mega Drive	
Standard Pad dt	29.90
ASCII-Pad dt	49.90
Padverlängerung 2.5m	24.90
Fire-Mouse	59.90
Super Scope 5 us/dt	139.90
Scope Spiele am Lager	

### NEO GEO

Fatal Fury Special	339.00
Alpha Mission II	149.00
Art of Fighting II	369.00
Magician Lord	149.90
Miracle Adventure	359.00
Samurai Shodown	369.00
Sengoku II	289.00
Super Sidekicks	289.00
World Heroes II	289.00
Weitere Titel ab DM 149.00	
(nur solange Vorrat reicht)	

Grundgerät RGB/PAL	739.00
Goldset ab	999.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00
T-Shirts	49.00

**Turbo Grafx** inkl. Netzteil  
RGB-Kabel & 10 Spielen 299.00  
(nur solange Vorrat reicht)

### 3 D O us

Battlechess	129.90
Dragon's Lair	129.90
Out of this World	139.90
Night Trap	129.90
PGA Tour Golf	139.90
Shock Wave	139.90
Stellar 7	139.90
Total Eclipse	139.90
Panasonic 3DO ab	1489.00
AUCH MIT RGB-UMBAU!	

### JAGUAR DT 599.-

Alien vs. Predator us	129.90
Checkered Flag	129.90
Evolution us	124.90
Raiden us	124.90
Tempest 2000 us	129.90
Tiny Toons us	129.90
Trevor McFur us	124.90
Grundgerät RGB inkl Kabel	
und 220 Netzteil	699.00

# 0221 - 12 33 93

**Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!**

**Wir versenden per NN zuzüglich DM 9.- Versandkosten.**

**Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht bzw. repariert.**

**Unfreie Sendungen werden ohne Absprache mit uns nicht angenommen.**

**Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.**

**Händleranfragen erwünscht Telefax: 0221-12 56 76 Ebertplatz 2 - 50668 Köln**



Arabische Nächte

## Prince of Persia

In Persien ist der Teufel los! Der bitterböse, spitzbärtige Großwesir Jaffar hat in Abwesenheit des Sultans die Macht in einem kleinen Königreich an sich gerissen. Natürlich weiß der Despot nichts Besseres zu tun, als sich beim Volk mit allen Mitteln unbeliebt zu machen. Nur ein geheimnisvoller Fremder wagt es, die Faust gegen Jaffar zu erheben. Dafür wandert er

geradewegs in den finsternen Kerker des Sultanspalastes. Der eingesperrte Prinz will das nicht hinnehmen und versucht, aus dem Kerkerkomplex auszubrechen. Der Held ist dabei recht sportlich und kann über Abgründe springen, Plattformen erklettern, aber auch ganze Passagen auf leisen Sohlen durchschleichen. Zu Beginn ist er noch unbewaffnet und so eine

leichte Beute für die vereinzelt herumlaufenden Wächter. Ein Schwert kann jedoch, genauso wie diverse magische Tränke, in einem der vielen Geheimräume gefunden werden. Doch aufgepaßt: Einstürzende Plattformen und herabfallende Deckenteile versuchen, unseren Helden den Schädel zu zermalmen.



gut

Leider konnte mich die Modulversion nicht so recht überzeugen. Die Animation des Prinzen wirkt zwar immer noch schön flüssig, aber das täuscht nicht über das veraltete Spielprinzip hinweg. Die lieblose Farbgestaltung läßt stark zu wünschen übrig. Hier wäre technisch sicherlich mehr rauszuholen gewesen. Was am meisten nervt, ist die einfallslose Dudelmusik. Von aufkommender orientalischer

Stimmung kann hier keine Rede mehr sein. Da ist die Silber-Scheiben-Version mit dem CD-Sound klar im Vorteil. Der Ton macht bekanntlich die Musik und läßt mehr Laune aufkommen. Laßt die Finger weg! **ws**

System: **Mega Drive**  
Spieletyp: **Jump'n'Run**

Hersteller: **Domark**  
Testversion von: **Domark**  
Anzahl der Spieler: **1**  
Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **■ bis 7**  
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

**70%**

Musik:

**45%**

Soundeffekt:

**40%**

Spiel-spaß

**70%**

Redaktionswertung



Der Prinz auf Schwertsuche. Ohne den Säbel hat er keine Chance gegen die Wächter des Sultans.



Gestrandet

## Normy's Beach Babe-o-Rama

Der etwas schusselige Normy beherrscht alle Regeln des kleinen Jump'n'Run-Einmaleins: Um die verschleppten Strandgirls wiederzufinden, hüpf, duckt und schlägt sich der Gute regelrecht einen ab. Das Körpervolumen von

Nilpferden und Schweinen wird munter als Trampolin benutzt, unangenehmere Zeitgenossen werden durch einen gezielten Hammerschlag ruhiggestellt. Findet Ihr ein Schlüsselextra, lassen sich Krokodile überzeugen, als Paddel-

boot herzuhalten. Tiefe Schluchten überwindet Spargeltarzan Normy, indem er sich geschickt an einer Liane auf die andere Seite schwingt. Mit einer Sonnenbrille sieht Normy nicht nur cooler aus, Ihr macht ihn damit auch zeitweise unverwundbar. Sammelt der Anti-Held genügend Strandbälle ein, gib's ein Extraleben.

des Spiels noch nicht mal ansatzweise zu vertuschen: Kollisionsabfrage und Steuerung allgemein sind ungenau, was im Zusammenspiel mit dem gehobenen Schwierigkeitsgrad zur mittleren Katastrophe ausartet. **fh**



na ja

Das flache Comicspielchen motiviert nur deshalb zum Weiterspielen, weil man sich fortwährend fragt, warum Electronic Arts dieses Spiel ins Programm genommen hat. Sogar die lustigen Sprechblasen-Kommentare Normys gehen im müßigen Hüpf-Einerlei unbeachtet unter. Die schlappe "Malbuch-Grafik" vermag in ihrer Naivität die technischen Mängel

System: **Mega Drive**  
Spieletyp: **Jump'n'Run**  
Hersteller: **Electronic Arts**  
Testversion von: **Electronic Arts**

Anzahl der Spieler: **1**  
Features: **Continue,**

**Soundmenü**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis ■**  
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

**39%**

Musik:

**58%**

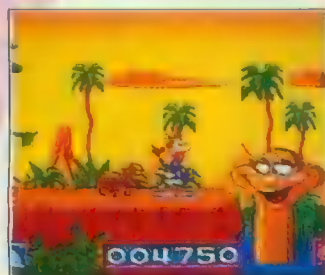
Soundeffekt:

**45%**

Spiel-spaß

**40%**

Redaktionswertung



Der erst ruppige Pleistosauros läßt sich durch seinen wiedergefundenen Nachwuchs besänftigen, während "Tyranno" noch wütet





# 32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für **alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

**AMIGA CD<sup>32</sup>**

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsolle.

von  **Commodore**



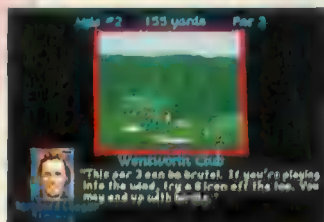


Hallo Langer

## PGA European Tour

Für die zweite Fortsetzung der PGA-Golf-Serie wählte EA fünf bekannte europäische Golfkurse und jede Menge europäischer Profis. Das Spielprinzip ist weitgehend identisch mit dem Vorgänger. Nachdem Ihr Namen, Anzahl der Spieler und Schläger gewählt habt, könnt Ihr auf Driving Range oder Grün trainieren oder ins erste Tur-

nier einsteigen. Ihr entscheidet Euch für einen der fünf Kurse und schon geht's ab zum ersten Loch. Der aktuelle Spielstand wird vor jedem Loch gezeigt. Im Gegensatz zu den meisten anderen Golfsimulationen bestehen die Turniere bei PGA European Tour aus vier Runden zu je 18 Löchern, genau wie bei den meisten echten Wettkämp-



Bernhard Langer gibt Euch nützliche Tips. Das Putten gehört noch immer zu den schwierigsten Übungen.



fen. Die Landschaft wird Euch in einer 3-D-Sicht präsentiert. Alle wichtigen Daten sind am unteren Bildschirm zu sehen. Nach jedem Schlag baut sich der Bildschirm dort auf, wo Euer Ball zum Liegen kam. Sobald Ihr das Grün erreicht habt, zeigt Euch ein Spezial-Screen die Steigungen und Gefälle auf dem Weg zum Loch. Per Batterie speichert Ihr Euren Spielstand ab.



super

Zwar hat sich an der grafischen und spielerischen Gestaltung im Prinzip nichts geändert, jedoch allein die Tatsache, daß es fünf neue Kurse gibt, macht PGA European Tour für Golf-Fans schon interessant. Endlich könnt Ihr auch den einzigen deutschen Weltklassemann, Bernhard Langer, herausfordern. Zu viert macht Golf

natürlich immer noch am meisten Spaß. Wie bei EA-Sports-Titeln üblich, speichert auch dieses Modul individuelle Statistiken, z.B. Eure besten Runden, weitesten Schläge und Putting-Durchschnitt.

12

System: **Mega Drive**  
Spieltyp: **Golfsimulation**  
Hersteller: **Electronic Arts**  
Testversion von: **Electronic Arts**  
Anzahl der Spieler: **1 bis 4**  
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 7**  
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

64%

Musik:

39%

Soundeffekt:

58%

Spiel-  
spaß

84%

Redaktionswertung



Die Unzertrennlichen

## Lost Vikings

Jaja, Interplay und die Zeitmaschinen – Lester Chaykin beamte sich aus Versehen in eine andere Dimension, und die drei verlorenen Wikinger hätten auch lieber ihre Finger von der Zeit-schleuder lassen sollen. So aber findet Ihr Euch in verschiedenen Epochen wieder, die alle als Jump'n'Run-Levels in Seitenansicht aufgebaut sind. Die drei Wikinger Erik, Olaf und Baleog haben

unterschiedliche Fähigkeiten, die Ihr durch überlegtes Charakterwechseln sinnvoll nutzt, um alle drei lebendig zum Levelausgang zu geleiten. Erik kann als einziger springen und Wände einrennen, während Baleog mit Schwert und Bogen den Feinden ans Leder geht. Der dickliche Olaf hingegen schützt die beiden anderen Recken gegen feindliche Attacken. Mit ausgeklügeltem Einsatz der drei



Spaß zu dritt: Die Lost Vikings halten Eure grauen Zellen frisch (mit dem Vier-Spieler-Adapter und dem Sechsknopf-Joypad)



Helmträger löst Ihr diverse Rätsel und setzt Euch gegen manchen Feind durch. Verliert einer der drei alle Lebenspunkte und gibt den Löffel ab, müßt Ihr den Level von vorne spielen. Als gelöst gilt ein solcher nur, wenn das Trio komplett den Ausgang erreicht.



super

Auf dem Super Nintendo hat Lost Vikings ja schon 'ne Menge Spaß gemacht. Zu zweit war das Modul an spaßiger Konfusion kaum zu überbieten. Fürs Mega Drive hat Interplay noch eins draufgesetzt. Per Vier-Spieler-Adapter steuert Ihr als Zockertrio alle drei Wikinger auf einmal. Aber auch wenn Ihr zu dritt zockt, wird sich einer von Euch schnell als Leithammel herauskristallisieren. Mit den ausgeklügelten Auf-

gaben, ulkigen Grafikgags und abgedrehten Musikthemen machen die Lost Vikings eine irre Gaudi. Unbegrenzte Continues und ein sinnvolles Paßwortsystem machen das Modul zur runden Sache. Empfehlenswert!

13

System: **Mega Drive**  
Spieltyp: **Geschicklichkeits-Denkspiel**  
Hersteller: **Interplay**  
Testversion von: **Galaxy**  
Anzahl der Spieler: **1 bis 3**  
Features: **Paßwort, Continue**  
Schwierigkeitsgrad: **6**  
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

68%

Musik:

74%

Soundeffekt:

38%

Spiel-  
spaß

80%

Redaktionswertung



# TOP-4 0711-2 62 42 09 VIDEOGAMES

VERSAND + LADEN · HACKSTR. 30 · 70190 STUTTGART

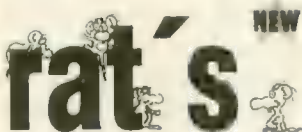
**Wir haben die neuesten Games für Sega Megadrive, Super Nintendo, 3-DO und Jaguar.**

- Große Auswahl von über 500 Spielen
- Neugeräte, Zubehör und Umbauten
- An- & Verkauf von Gebrauchtspielen + Geräten
- Ständig Sonderpreise + Restposten
- Fachberatung



Wir sind Stuttgarts führendes Videospielgeschäft und das nun schon seit über 3 Jahren. Warum? Ganz einfach, wir lügen unsere Kunden nicht an. Bei uns geht es nicht nur um's Kohle machen, sondern wir wollen Spass an unserem Job haben. Macht die Probe und testet uns.

**TOP-4, JUST FOR FUN !**



TEL. 0 67 31 - 1 07 45

FAX 0 61 31 - 67 06 08

**SECOND - HAND - GAMES ★ MICHAELA THIELEN  
ROTENTALER STRASSE 24 ★ 55232 ALZEY**

**NEU! Der absolute Wahnsinn! Topspiele zu coolen Preisen!  
Wir kaufen und verkaufen Gebrauchtspiele für  
SUPER NINTENDO - SEGA MEGADRIVE - NEO GEO**

## Angebot des Monats:

SUPER NES:			
ALADDIN	89,-	R-TYPE	59,-
CALIFORNIA GAMES	69,-	ZELDA	59,-
NHLPA 93	69,-	POPULOUS	59,-
STRIKER	89,-	RAMPART	69,-
FATAL FURY	69,-	MARIO ALL STARS	79,-
MVP BASEBALL	69,-	PRINCE OF PERSIA	59,-
BOMBERMAN	79,-	MUSYA	49,-
CYBERNATOR	79,-	ROCKEETER	49,-
F-ZERO	49,-	ROCK'N' ROLL RACING	99,-
KO BOXING	59,-	VIELE TITEL	49,-
POCKY & ROCKY	89,-	MEGA DRIVE:	
HARLEY HUMONGOUS	59,-	ALADDIN	79,-
SMASH TV	69,-	FIFA SOCCER	89,-
GHOULS N GHOSTS	59,-	JAMES POND 2	59,-
STREETFIGHTER II	49,-	MIC & MAC	69,-
STREETFIGHTER TURBO	99,-	CRUEBALL	69,-
FINAL FIGHT	59,-	COOL SPOT	79,-
GODS	79,-	JUNGLE STRIKE	79,-
		PGA GOLF	69,-

**WIR FÜHREN AUCH GEBRAUCHTE NEO-GEO-SPIELE.  
WIR FÜHREN SÄMTLICHE AKTUELLE NEUHEITEN!  
WIR FÜHREN ALLE NEUERSCHEINUNGEN FÜR ALLE SYSTEME!**  
Wir bieten Ihnen für Ihre Gebrauchtspiele absolute Höchstpreise. Problemloser An- und Verkauf per Post. Wir bezahlen sofort nach Erhalt Ihrer Sendung! Bitte keine Spiele unaufgefordert senden, sondern erst nach telefonischer Absprache.

**KEIN LADEN, NUR VERSAND!!!**

Wir sind von Montag-Sonntag von 9.00-21.00 Uhr persönlich erreichbar.

**Nutzen Sie Ihre Chance jetzt und sparen Sie einen Haufen Geld!**

# WAVE-GAMES

Hamburg Tel.: 040/256052

## 3 DO KONSOLE 1399.- 3 DO GAMES

FATTY BEAR	109,-
PUT PUT FUN PACK	109,-
DRAGONS LAIR	119,-
NIGHT TRAP	119,-
TOTAL ECLIPSE	119,-
DRAXONS REVENGE	119,-
MAD DOC MCCREE	119,-
OUT OF THIS WORLD	119,-
JOHN MADDEN FOOTBALL	119,-
CPU BACH	119,-
STAR TREK	129,-
SPACE SHUTTLE	119,-
WHO SHOOT JOHN'S ROCK	119,-

## ATARI JAGUAR a.A.

RAIDEN	119,-
DINO DUDES	119,-
CRESCENT GALAXY	119,-

3 DO + EXCEL + SNES + ATARI JAGUAR  
**AN + VERKAUF**

## VIDEOSPIEL TAUSCHBÖRSE (privater Tauschmarkt)

**WO ? Plaza Hotel Hamburg  
(am S - Bahnhof Dammtor)**  
**WANN ? 27. 3. 1994 12 - 18 Uhr**

**EINTRITT ? 5.- DM**  
Info & Standvermietung über WAVE GAMES  
Tel.: 040/256052 Fax.: 040/2513336

Castlevania d	109,-
Eternal Champ d	139,-
FIFA Soccer d	109,-
Lost Vikings e	119,-
Microcosm CD e	129,-
Sonic 3 e	129,-
Toe Jam & Earl 2 d	119,-

SEGA MD	
Landstalker d	129,-
W. of G. d	100,-
Bank 3 d	139,-

John Madden e	109,-
Empire strike back d	119,-
John Madden 94 d	109,-
Lufia e	129,-
NHL e	129,-
Rabbit Rampage u	139,-
Secret of Mana e	139,-

SNES	
Mega Man X e	149,-
Metal Madness e	149,-
Sensible Soccer d	129,-

GALAXY	
PLEXUS GmbH Plinganserstr. 26 81369 München	

Night Trap e	129,-
Monster Manor e	129,-
Out of this World e	129,-
Stellar 7 e	129,-
Total Eclipse e	129,-
Joypad	99,-

3DO	
John Madden e	109,-
Wing Commander	109,-

Dragon's Galaxy	119,-
Dino Dudes	119,-
Raiden	119,-
Joypad	59,-
Jaguar RGB e	699,-

JAGUAR	
Clash of the Titans	119,-
Temple of the Ancients	119,-

NEO GEO	
Fatal Fury Special	429,-
Miracle Adventure	399,-
Samurai Shodown	379,-

DIVERSE	
PC ENGINE	ab 109,-
ab May	
ab Juni	
ab Juli 2	109,-

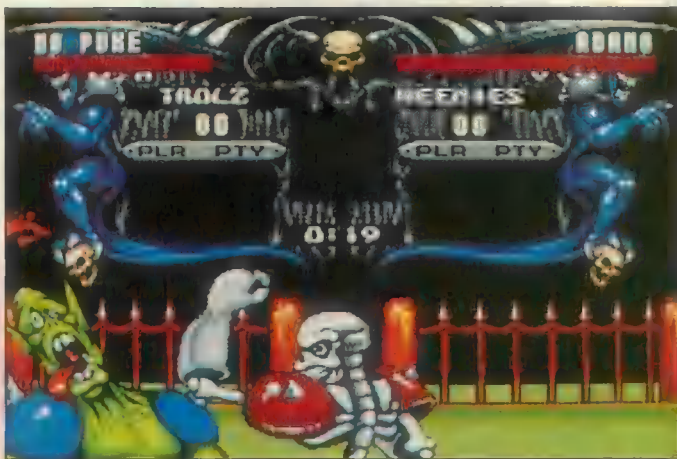
SPELGERÄT + ZUBEHÖR	
NEO GEO / LYNX	
PC ENGINE/IBM	

U.V.A.M.	
MANGA VIDEO	
LAUFZEIT	
DEUTSCHER	

Verkaufskosten:  
Preis 10 DM + 3 DM AN  
UPS 10 DM + 7 DM  
Ausland: 15,- DM  
Zustellung meist in 24 Std  
e: englisch / d: deutsch  
j: japanisch  
U- S-Bahn Haltestelle  
HARRAS  
FAX: 089 7698024  
Händleranfragen  
erwünscht!

**089 7605151  
089 7470689**





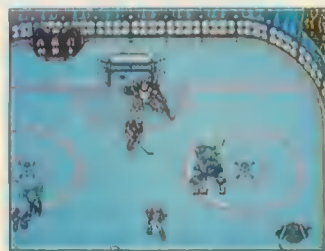
Eine knallharte Linke und schon liegt der Gegner auf dem Eis. Schlägereien werden Euch in Nahaufnahme präsentiert.



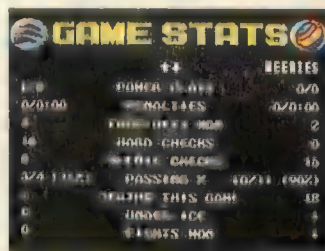
Nach einem harten Bodycheck bleiben die Überreste des Gegners auf dem Eis liegen. Vorsicht, Rutschgefahr!



In den Drittelpausen wird das Eis geglättet



Ab und zu fällt in dem Chaos sogar ein Tor. Jippie!



Nach 18 Todesfällen in einem Spiel gab das rechte Team auf



Die Extra-Spielfzüge sind besonders brutal (hechel, hechel)

## Bloodsport Mutant League Hockey

Jeder weiß, daß Eishockey ein netter, harmloser Sport ist, bei dem keinem Spieler auch nur ein Haar gekrümmt wird. Ab und zu werden zwar Nettigkeiten in Form von Faustkämpfen und Massenschlägereien ausgetauscht, doch nach dem Match herrscht Friede, Freude, Eierkuchen und man trifft sich bei Kaffee und Sahnetörtchen zu einem Schwätzchen.

Die Entwickler von Electronic Arts haben sich überlegt, wie man etwas Pfeffer in diesen langweiligen Sport bringen könnte, und das Resultat heißt *Mutant League Hockey*. Hier geht es etwas härter zur Sache. Die 23 Mannschaften (jeweils zehn Teams pro Liga und drei All-Star-Teams) bestehen alle aus ekelhaften Ungeheuern, die aussehen wie eine Mischung aus Kermit dem Frosch, dem Sumpfmonster und Wackelpudding. Zu Beginn wählt Ihr Eure Mannschaft aus. Die Stärke des jeweiligen Teams wird durch To-

tenköpfe dargestellt. Danach entscheidet Ihr Euch entweder für ein "Freund"-schaftsspiel oder die Playoffs. Schließlich dürft Ihr noch eines von 21 Stadien auswählen. Jede Arena hat ihre Besonderheiten. So dürft Ihr Euch auf Minen, Löcher im Eis, Feuer, Haie und andere Hindernisse freuen. Mit dem "Death Index" (Todes-Index) stellt Ihr den Brutalitätsgrad des Spiels ein. Stufe eins entspricht einem etwas härteren Eishockeyspiel, während Stufe fünf einem Gemetzel gleichkommt. Die Steuerung wurde von der NHL-Hockey-Serie übernommen. Die Tastenbelegung ist identisch, bis auf den A-Knopf, mit dem Ihr Eurem Gegner einen kräftigen Haken verpaßt und Waffen benutzt. Schlägereien zwischen Spielern seht Ihr in Nahaufnahme und dabei fließen schon mal ein paar Liter Blut. Bei härteren Bodychecks zerlegt es das Opfer ab und zu in seine Bestandteile, die dann bis zur Drittelpause auf dem

Eis dahinfliegen. Herumliegende Minen und andere Hindernisse solltet Ihr ebenfalls vermeiden, denn Ihr habt nur 22 Spieler zur Verfügung. Es gibt übrigens auch einige Spezialspielfzüge. Mit "Waste Referee" könnt Ihr z.B. den Schiedsrichter ausschalten (oder pulverisieren, um es genauer auszudrücken).



Eigentlich könnte *Mutant League Hockey* genau mein Spiel sein. *NHL '94* gehört zu meinen absoluten Lieblingspielen und so hatte ich gehofft, daß MLH eine etwas härtere Version davon sein könnte. War wohl nix! Das Scrolling der Spielfläche ist ziemlich ruckelig, ebenso die

Animation der Spieler. Es fehlt die Kontrolle über das Spiel, die man bei *NHL '94* hat. Die Entwickler haben sich leider zu sehr auf die zugegeben sehr amüsanten Gags und Brutalitäten konzentriert und dabei die Spielbarkeit vernachlässigt. So bleibt leider nur eine mittelmäßige Simulation mit guten Ansätzen.

17

System: Mega Drive  
Spieltyp: Eishockey-Simulation  
Hersteller: Electronic Arts  
Testversion von: Electronic Arts  
Anzahl der Spieler: 1 bis 4  
Features: Paßwort  
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7  
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:  
61%  
Musik:  
42%  
Soundeffekt:  
64%

Spiel-späß **59%**



Zum  
Kennenlernen  
1 Heft gratis

# PCgo!

## und Sie werden noch besser

Das neue Praxis-Magazin für alle privaten PC-User,  
die aktiv sind und mitmachen wollen.  
PCgo! heißt Faszination, Hobby, dazu viele Ideen und Tricks, jeden Monat neu.

Starten Sie mit diesem Coupon.  
Ihr Gratis-PCgo! und die Begrüßungsdiskette  
sind reserviert!

### PCgo! Test Order

Bitte einsenden an: PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm

Jetzt bestellen per Post  
oder Fax: 07132-959244

**Ja,** Ich möchte PCgo!  
testen. Senden Sie mir  
kostenlos 1 aktuelle Aus-  
gabe PCgo! und meine  
Begrüßungsdiskette. Wenn  
mich PCgo! überzeugt,  
brauche ich nichts zu tun,  
ich erhalte PCgo! dann zum  
günstigen Jahres-Abo-Preis  
von nur 72,- DM. Verzichte  
ich auf die Abo-Vorteile,  
dann teile ich Ihnen 7 Tage  
nach Erhalt meiner Gratis-  
nach Ausgabe dies kurz mit. Den  
Bezug kann ich jederzeit  
kündigen. Die Begrüßungs-  
diskette gehört auf jeden  
Fall mir.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl)

Datum/1. Unterschrift

Ich bezahle mein Abo

☐ per Rechnung  
☐ per Bankeinzug

BLZ / Kontonummer

Geldinstitut

**Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:**

Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer  
Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo!  
Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur  
Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Wido-  
rufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch  
meine zweite Unterschrift.

Datum/2. Unterschrift

GOIN 4

Vertriebskanal: Antenne/Werbung  
Die Bestellung wird erst wirksam,  
wenn sie nicht binnen einer Woche  
ab Aushändigung dieser Belehrung  
schriftlich bei PCgo! Abonnement-  
Service, D-74168 Neckarsulm  
widerrufen wird. Zur Wahrung der  
Frist genügt die rechtzeitige Absen-  
dung des Widerrufs.







Eieraufwurf

## Tecmo Super Bowl

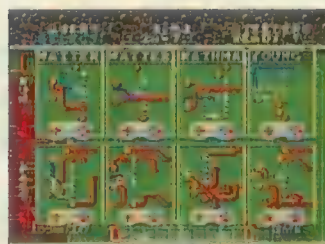
Das Tecmo Super Bowl umfaßt 28 Profi-Football-Mannschaften (plus zwei Allstar-Teams) mit jeweils 32 Spielern. Im Season Game-Modus werden diese durch die 18-wöchige NFL-Saison gelöst. Eine Fülle von Einstellungsmöglichkeiten erwartet Euch im Team Data-Menü. Zuerst wählt Ihr Eure Lieblingsmannschaft aus. Als Head Coach stellt Ihr anhand authentischer Spielerdaten (Stand

vom Sept. '93) das Angriffs- und das Verteidigungsteam zusammen. Dann fertigt Ihr in groben Zügen den Angriffsplan an, in der jeweils vier Lauf- und Paßspiele festgelegt werden. Natürlich kann man diese später während des Spieles nachträglich verändern. Wenn Ihr noch ungeübt in diesem Genre seid, könnt Ihr Euren wilden Haufen im Vorsaisonsmodus testweise gegen eine Mannschaft Eurer Wahl antre-

ten lassen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt werdet Ihr nämlich feststellen, ob sich das Spiel im 1P, 2P, Coach- (Computer steuert die Spieler) oder Com-Modus (Computer steuert Spieler und legt Spielzüge fest) günstig für Euch steuern läßt. Abgesehen davon, daß die Grafik bei der SNES-Version um einiges feiner ist, bestehen keine großen Unterschiede zwischen den beiden Versionen.



Sowohl im Optionsmenü als auch im Spielmodus ist die Joypad-Steuerung ziemlich mies



geht so

Football ist eine der kompliziertesten Sportarten, die es gibt. Um so wichtiger erscheint dann auch, daß der Spielverlauf für jedermann präzise nachvollziehbar dargestellt wird. Und gerade dies scheint in Tecmo Super Bowl völlig in die Binsen gegangen zu sein: Zwar kann man jeden einzelnen Spieler direkt ansteuern, aber es ist oft unmöglich, die Position

Ja, wo laufen sie denn?  
Die Spieler sind so klein, daß man den Überblick verliert.

des Balles klar auszumachen. Die Markierung des Ballträgers versickert gerne mal im wilden Auflauf der beiden Mannschaften. Da helfen auch keine Visual-Szenen, die nach Touchdowns oder First Downs als Vollbild eingeblendet werden. Die beste Alternative scheint mir doch der Coach-Modus zu sein, da hier das lästige Steuern entfällt. In puncto Benutzerfreundlichkeit haben die Entwickler bei Tecmo noch einiges nachzuholen. *tet*

System: Mega Drive  
Spieletyp: Football-Simulation  
Hersteller: Tecmo  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

56%

Musik:

50%

Soundeffekt:

45%

Spiel-  
spaß

56%



Redaktionswertung

System: Super Nintendo  
Spieletyp: Football-Simulation  
Hersteller: Tecmo  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

60%

Musik:

50%

Soundeffekt:

52%

Spiel-  
spaß

56%



Redaktionswertung



Altmittel

## Robocop 3

**G**erade rechtzeitig zum Kinostart wurde das Robotergetzel noch fürs Mega Drive fertiggestellt. Ihr übernehmt dabei die Rolle des Hauptdarstellers Robocop. In der schwergewichtigen Kluft des Eisenmannes stampft Ihr durch die gefährlichsten Bezirke von Detroit. Bewaffnete Halunken schießen aus Fenstern, feuern mit Maschinengewehren, Raketen-

und Flammenwerfern auf Euch. Dank einer Umschaltoption kann Robocop von der Handfeuerwaffe auf einen Streuschuß umschalten, um sich besser verteidigen zu können. Die Munition aller Waffensysteme ist jedoch begrenzt und dazu noch schnell verbraucht. Um das Magazin wieder aufzufüllen, müssen Munitionsbehälter aufgenommen werden, die überall in den Le-

vel-Labyrinthen verstreut herumliegen. Im späteren Spielverlauf bekommt Robocop ein Jet-Pack verpaßt, mit dem er sich dann in die Lüfte begeben kann, um die OCP-Blecharmeen zu bekämpfen. Am Ende jeder Stage erwartet Euch ein waffenstrotzender Oberfiesling, der Eurem Robi an den Blechkragen gehen will.



Bei Robocop 3 jagt eine Frechheit die andere: Jeder Level ist eine Katastrophe, mit verkorkster Grafik und tödlicher Musik. Der Sound erinnert mich mehr an eine klappernde Blechdose als an die Filmmusik. Alle Spielstufen lassen grafische und spielerische Abwechslung vermissen. Teilweise hat man überhaupt keine Chance, sich gegen die Gegenspieler

zu wehren. Die Endgegner wurden dahingeschludert und dazu noch schlecht animiert. Das zeigt mal wieder, daß die Softwarefirmen mit großen Namen die schnelle Kohle machen wollen. Aber nicht mit uns!

WS

System: Mega Drive

Spieltyp:

Action-Jump'n'Run

Hersteller: Flying Edge

Testversion von: Acclaim

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4

Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

48%

Musik:

50%

Soundeffekt:

45%

Spiel-  
spaß

**46%**

Redaktionswertung



Der Bursche im weißen Hemd hat bald nichts mehr zu lachen. Mit dem Aufzug geht's ab in den zehnten Stock ohne Furcht und Tadel.

### RAGUZI

HR-A 2899, Adenauerplatz 9 \* 53859 Niederkassel  
Tel. 02 28/45 37 63 \* Fax 02 28/45 40 19

#### DIE FLIPPER-SONDERAKTION!!!

- CRUE BALL (Mega Drive) .....65,00 DM
- DRAGON'S FURY (Mega Drive).....65,00 DM
- DRAGON'S REVENGE (Mega Drive).....115,00 DM
- KIRBY'S PINBALL LAND (Game Boy).....60,00 DM
- PINBALL REVENGE OF THE GATOR (Game Boy).....45,00 DM
- SONIC SPINBALL (Mega Drive) .....115,00 DM
- VIRTUAL PINBALL (MEGA DRIVE).....115,00 DM

Die langerwarteten »Flipperträume« für SNES-Besitzer gehen bald in Erfüllung:

PINBALL DREAMS US-VERSION (Super Nintendo).....125,00 DM

MANGA-Videos erhältlich, gesonderte Preisliste anfordern.

Versandkosten (Inland) bis 100,00 DM = 5,00 DM + NN-Gebühr

Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren AGB

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

**GAMESTORE**

*Spielend durchs Leben!*

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181  
Tel. 0201/77 72 25

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)  
Tel. 0211/164 94 09

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY



**Gnadenlos GmbH**  
**Tel.: 089-480 29 13**



Orleansstr. 63 · 81667 München

### Mega Drive

CD ROM	399,90.-
Aladdin	69,90.-
B.O.B.	59,90.-
Asterix	69,90.-
Lemmings	49,90.-
Sonic III	99,90.-
King of Monster	39,90.-
Mortal Combat CD	99,90.-
Groud Zero CD	99,90.-
Rage in Cage CD	99,90.-
Lethal Enforcers	149,90.-
NBA Jam	99,90.-
Mortal Combat	89,90.-

### Super Nintendo

NBA Jam	109,90.-
Might & Magic II	139,90.-
T2 Arcade	119,90.-
Simcity	59,90.-
Flashback	79,90.-
Wingcommander	59,90.-
Jimmy Connors	79,90.-
Sensible Soccer	109,90.-

### 3DO

Gerät m. Spiel RGB	1699,90.-
NHL Football	99,90.-

### Game Gear

Junglebook	49,90.-
Sonic Chaos	49,90.-
Shinobi	39,90.-

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen !

### Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Systeme: Super-Nintendo ☐  
 Sega Mega Drive ☐  
 Sega CD ☐  
 Game Boy ☐  
 Game Gear ☐





Da lacht der Despot: Eine pralle Ernte ist in den Zeiten von Epidemien, Pest, Hunger, Dürre und Naturkatastrophen eine seltene Sache



Über dieser Karte brütet Ihr, um wichtige politische Entscheidungen zu treffen und Euer Heer erfolgreich in die Schlacht zu führen



Nachtragend: Ein feiger Rückzug wird Euch übelgenommen



In diesem Modus läßt sich das Kräfteverhältnis gut abschätzen



Während der Kämpfe könnt Ihr einen Verluste-Report anschauen



Ein Mann repräsentiert im Kampfbildschirm eine Einheit

## Mongolenzeit

# Genghis Khan 2

In drei zu Beginn anwählbaren historischen Eurasien-Szenarios können die Hardcore-Strategen unter Euch ihr Talent in der höheren Kriegsführung beweisen. Beendet Ihr Szenario eins innerhalb eines zügigen Jahresturnus, kommt Ihr in den Genuß einer weiteren Spielvariante.

In jedem der Abschnitte geht es letztendlich darum, als Machthaber eines Landes früher oder später ganz Europa und Asien zu unterwerfen.

Eure Vorgehensweise plant Ihr auf einer Karte mit Provinzen oder Staaten, in die Tat umgesetzt wird das Ganze anhand umfangreicher Menüs. Doch mit einem guten Kampfgeschick ist's noch lange nicht getan, denn das Mutterland und die neuerworbenen Ländereien schreien in einer Zeit der Epidemien und schlechten Ernten geradezu nach einem gekrönten Haupt mit Durchblick. Steuern und Rüstungsgelder wollen wohlkalkuliert

eingesetzt werden, Naturkatastrophen und Seuchen machen Euch das Herrscherleben schwer. Es empfiehlt sich mittels diplomatischem Fingerspitzengefühl, benachbarte Königstöchter mit Eurem Clan zu verheiraten, da nur eine rege Erbfolge den Fortbestand Eurer Dynastie garantiert. Denn sind erstmal alle potentiellen Thronfolger im Krieg verschlissen, siecht das Reich dahin. Schließt Ihr einen Feldzug erfolgreich ab, so könnt Ihr den besiegten Adel als Gouverneure, Generäle und Politiker im eigenen Land einsetzen.

Jeder Charakter besitzt spezifische Eigenschaften wie Stärke, Führungsqualität oder diplomatisches Geschick. Da sich diese Werte durch die Anstrengungen im Spielverlauf "abarbeiten", könnt Ihr sie durch Training wieder aufstocken. Durch einen gerissenen Handel mit Kaufleuten verdient Ihr Euch das Geld, um Euer gewaltiges Heer zu unterhalten.

Im Kampfmodus werden Eure Truppen über ein taktisches Feld bewegt. Der oft langwierige Schlachthergang läßt sich per Option auch auf ein simples Ergebnis-Menü reduzieren.



Obwohl sich das Modul durch seine hohe Komplexität und den gehobenen Schwierigkeitsgrad nur für harte Strategie-Profis empfiehlt, muß der benutzerfreundliche Aufbau der zahlreichen Menüs hervorgehoben werden. Schweißtreibende Hektik und Verwirrung kommen nämlich von ganz alleine auf, wenn durch einen falschen Schachzug Euer ausgeklügeltes Gefüge aus Wirtschaft, Diplomatie und Taktik mit einem Puff zusammenzufallen droht.

Trotz der eher trockenen Aufmachung, die gänzlich auf Actionelemente verzichtet, vermag Euch der gute Dschin-

gis nächtelang an den Bildschirm zu fesseln. Die spannenden Eroberungszüge und Entscheidungsschlachten halten geduldige Strategen bei der Stange. Auch wenn die schlichte Grafik nichts revolutionäres fürs Auge bietet, könnt Ihr Euch an den liebevoll recherchierten und dargestellten Herrscherporträts erfreuen.

System: Mega Drive  
Spieltyp: Strategiespiel

Hersteller: Koei  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 10  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

35%

Musik:

21%

Soundeffekt:

15%

Spiel-  
spaß

72%







Dem "Atombomber" ballert Ihr kräftig auf die Triebwerke



Auf dem feindlichen Kreuzer schaltet Ihr die Flaks aus

## Einer gegen alle Turn&Burn: No Fly Zone

**S**eit die Russen keine Bösen mehr sind, scheinen sich alle Terroristen der Welt russische MiGs leisten zu können, die die heldenhafte US-Navy dann ersatzweise vom Himmel ballern darf. Im aktuellen Fall warten 16 recht ähnliche Missionen auf Euch, in denen Ihr je nach Level mit einer einzigen F14 Tomcat gegen zwei bis 15 Gegner antreitet. Zur Gewöhnung kämpft Ihr in den ersten drei Einsätzen nur gegen MiGs, später warten zusätzliche Ziele wie geklaute Atombomber, feindliche Bohrinnseln, Öltanker, gekaperte Kampfschiffe oder Terroristen-camps, die Ihr unschädlich machen sollt. Als Handwerkszeug

hängen unter der F14 je zwei AIM7- und AIM9-Luft-Luft-Raketen, die sich auf unterschiedlichen Distanzen einsetzen lassen. Ab Mission zwölf gibt's noch zwei Phoenix-Langstreckenraketen dazu. Egal, ob Ihr den Rookie- oder Ace-Modus wählt, Eure Aufgabe besteht im wesentlichen darin, beim Start den Nachbrenner reinzuhaufen und in der Luft im Langsamflug auf MiGs zu warten. Das verbraucht am wenigsten Sprit, garantiert optimale Wendigkeit im Dogfight und erspart Euch die Luftbetankung, die in manchen Missionen möglich aber eigentlich nicht nötig ist. Anschließend heizt Ihr dem Feind mit allen verfügbaren

Raketen ein und verarztet den Rest per Bordkanone. Ein Radarschirm meldet die Gegner, außerdem gibt's ein Warnsignal für feindliche Raketen, denen Ihr in bewährter Manier mit abgeworfenen Phosphorackeln oder Aluminiumstreifen (je 4) den falschen Weg weist. Sobald auch die letzte MiG vom Horizont geputzt ist, erscheint auf dem Radar das Ziel. Mit dem Finger an der Bordkanone nähert Ihr Euch in steilem Anflug, feuert kräftig und dreht ab, bevor Ihr das Wasser küßt. Solange Ihr Treibstoff habt, dürft Ihr beliebig oft neu angreifen. Nach getaner Arbeit eiert Ihr zum Flugzeugträger zurück, um mit reduzierter Leistung im Gleitstrahl kinderleicht zu landen. Alle vier Missionen gibt's ein Lametta-Update für die Heldenbrust.



geht so

Jaja, das Super Nintendo eignet sich eigentlich nicht für Flugsimulatoren. Doch was Absolute da abgeliefert hat, ist kaum mehr als Durchschnittskost. Lande- und Angriffsmanöver gleichen sich so sehr, daß es kaum eine Rolle spielt, ob Ihr eine

feindliche Ölbohrinsel, Euren eigenen Flugzeugträger oder eine dreimal schnellere SR71A Blackbird (!) ansteuert. Die Missionen werden allein deswegen schwerer, weil immer mehr MiGs auftauchen, Ihr aber keinen Schuß zusätzlich erhaltet. Luft-Boden-Raketen gibt's erst gar nicht, macht ja auch viel mehr Spaß, mit dem "Luftgewehr" nach Panzerschiffen zu pieksen. Auf Landschaft und Bodenkonturen haben die Entwickler großzügig verzichtet, sogar feste Bodenziele schweben haltlos im Raum. Die Steuerung hakelt spürbar, die Gegner zoomen zackig durch die Lüfte. Da hat mir Microproses *F15 Super Strike Eagle II* noch deutlich besser gefallen! **hu**

System: Super Nintendo  
Spieletyp:

Action-Flugsimulator

Hersteller: Absolute

Testversion von: Absolute

Anzahl der Spieler: 1

Features: Paßwort nach jedem Level

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7

Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

50%

Musik:

52%

Soundeffekt:

26%

Spiel-  
spaß

**59%**



Redaktionswertung



Zwischen Start und Landung (oben) dürft Ihr Euch mit zahlreichen Gegnern zwischen Himmel und Meeresoberfläche tummeln.





Rakete ahoi!

## Metal Marines

Nach verheerenden Atomkriegen zwischen der Föderation und den Rebellen existieren die Kontinente unserer Erde nicht mehr in der Form, wie wir sie bisher kannten. Der größte Teil ist unter dem Meeresspiegel versunken, so daß nur noch einige wenige Inselgruppen Platz für eine Besiedelung bieten. Doch der friedliche Feld- und Ackerbau scheint gänzlich außer Mode gekommen zu

sein, den wenigen Überlebenden beider Seiten steht der Sinn nach weiterem Ränkeschmieden.

Als Befehlshaber der Rebellen versucht Ihr, auf einer kleinen Insel beginnend, die verbliebenen Fleckchen Erde dem Imperium zu entreißen. Zunächst legt Ihr den Standpunkt Eurer Basen auf der Insel in einer 3D-Ansicht von schräg oben fest. Werden diese Hauptquartiere vom Computergegner in

Schutt und Asche gelegt, habt Ihr das Szenario verloren. Es ist also von größter Bedeutung, die Basen gegen Feindraketen und Luftlandetruppen zu schützen. Das geschieht mit dem Bau von Geschützbunkern, Bodentruppen und Luftabwehrraketen. Was sich so einfach anhört, ist jedoch nur mit strategischem Feingefühl und einem gesunden Sinn für Prioritäten machbar, denn zum Bau steht Euch nur ein geringer Fundus an Konstruktionsgeldern zur Verfügung, der sich von alleine nur sehr zögernd regeneriert. Grundsätzlich

**Da brennt die Luft:  
Der Gegner versucht Euren  
Landeversuch zu vereiteln**

könnt Ihr aus der umfangreichen Icon-Leiste folgende Gebäude- und Truppentypen auswählen und bauen: Radar (erhöht die Zielgenauigkeit Eurer Luftabwehr), Supply-HQ (erhöht die Vermehrungsquote Eurer Finanzen), Energiewerk (produziert Treibstoffe für Eure Raketen- und Luftangriffe), Fabrik (verringert die Produktionszeit neuer Einheiten), Dummy-Gebäude und -einheiten (lenken den Feind von bedeutenden Zielen ab), Raketenrampen (Angriff und Aufklärung), Luftabwehr-Raketen (vereiteln Feindangriffe), Anti-Matter-Rakete (die ultimative Angriffswaffe), Metal Marines (für Angriff und Verteidigung), Geschützbunker und Landminen (Schutz gegen Luftlandetruppen).

Unterschiedliche Bauzeiten und Kosten machen eine sorgfältige Taktik und Vorgehensweise unverzichtbar. Stehen Eure Angriffs- und Verteidigungsanlagen erst einmal, so könnt Ihr ans Aufrüsten denken. Raketenrampen lassen sich in ihrer Wirkung verdoppeln, Metal Marines können zu Gold-Marines mit spezifischer Bewaffnung veredelt werden. Doch beim Konstruieren



An dieser gut bewachten Basis soll sich Mr. Schwartz die Zähne ausbeißen



Auf der taktischen Karte plant Ihr Raketenangriffe und das Vorgehen Eurer Metal Marines



Musik in meinen Ohren: Eine gute Luftabwehr ist das A und O





**Metal Marines lassen sich je nach Einsatz bewaffnen**



**Das kann brenzlig werden: Der Feind dringt ins Hinterland ein**

solltet Ihr Euch nicht allzu viel Zeit lassen, denn während Ihr baut, schläft der Feind nicht und überrascht Euch alsbald mit einem Angriff. Steht Euch der Sinn nach Vergeltung, so schaltet Ihr auf eine scrollende taktische Karte um. Dort seht Ihr Eure Insel und die des Feindes in Planquadrate unterteilt aus der Vogelperspektive. Eure gebauten Einheiten erscheinen in den Planquadraten Eurer Insel, während Ihr beim Feind zunächst noch keinerlei Ziele ausmachen könnt. Blindlings bestimmt Ihr den geplanten Einschlagsort Eurer Raketen und das Einsatzgebiet Eurer Luftlandetruppen. Verläuft Euer Angriff wie geplant und wird nicht durch Abfangraketen im Keim erstickt, so werden durch bloßes Überfliegen weitere Ziele aufgeklärt und somit auf Eurer Karte eingetragen. Da die Kämpfe und der Wiederaufbau der Schlachtrückstände nicht rundenweise, sondern in Echtzeit ablaufen, könnt Ihr jeder-

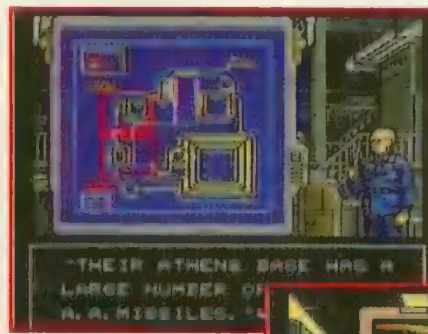
zeit angreifen, vorausgesetzt, Ihr verfügt über genügend Energievorräte. Habt Ihr die letzte Feindbasis zerstört, ist der Sieg Euer, und Ihr findet Euch im nächsten Inselfeld wieder. Nach 20 Szenarien habt Ihr die Welt, oder das, was davon übrig blieb, erobert.

Während den Kämpfen erfahrt Ihr hin und wieder durch Feind-Messages den derzeitigen Gemütszustand Eures Gegners. Zu Anfang eines Szenarios gibt Euch ein Überläufer taktische Tips.

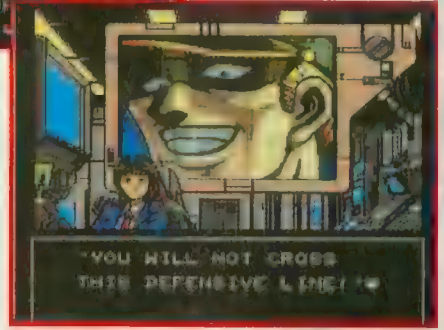


*super*

Das Erfolgsrezept von **Metal Marines** ist eine äußerst gelungene Mischung aus "Schiffeversenken", einer Prise **Sim City**, strategischen Elementen und einem kräftigen Schuß Echtzeit-Action. Panik macht sich breit, wenn Ihr tatenlos auf ein teures Supply-HQ sparen müßt, mit der Gewißheit, daß Euer erbittertester Computer-Widersacher "Liften Schwaltz" jede Sekunde zuschlagen kann. Was er dann auch prompt tut und zwar genau dann, wenn Euer ersehntes



**Faschistische Verblendung:**  
Commander Liften Schwaltz hofft noch immer auf den "Endsieg"



**Vor Missionsbeginn** bekommt Ihr Tips von einem Überläufer

Gebäude kurz vor der Fertigstellung ist. Wer weiß schon, was er ausbrütet und baut, auf seiner Insel da drüben, die Ihr nur abschnittsweise erkunden könnt. Stellt Euch den Reiz des guten alten Schiffeversenkens mit atemberaubender Spannung, vielen Features, einer für ein Strategiespiel guten Grafik und mit dramatischer Musik versetzt vor, dann könnt Ihr Euch eine ungefähre Vorstellung davon machen, welch ein Nervencocktail Euch mit **Metal Marines** serviert wird. Leider zieht der Schwierig-

keitsgrad nach den ersten 6 Szenarien gewaltig an, doch wozu wurde der Mensch mit der Tugend Geduld versehen, wenn er sie nicht an diesem hervorragenden Spiel erproben will? *fh*

System: **Super Nintendo**  
Spieletyp: **Actionlastiges Strategiespiel**  
Hersteller: **Namco**  
Testversion von: **Galaxy**  
Anzahl der Spieler: **1**  
Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 10**  
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik: **60%**

Musik: **45%**

Soundeffekt: **42%**

Spiel-spaß **82%**

**Wüste Szenarien:**  
Die verschiedenen Landschaften bieten Abwechslung fürs Auge



**Verdammt: Meine teuer ausgebaute Raketenstellung liegt in Schutt und Asche**



**Dummy-Einheiten und -Gebäude führen den Gegner in die Irre**



**Der drohende Atomschlag: Die feindliche Anti-Matter-Rakete fährt aus ihrem Schacht**





Der Witz mit dem Fässerwerfen ist so alt, wie das Videospielen.



Ein bißchen schade ist's schon, daß *The Flintstones* nicht 1:1 umgesetzt wurden. Irgendwie war die Mega-Drive-Version lustiger (mehr Gags). Auf dem Super Nintendo entsteht schnell der Eindruck, daß die Levels zugunsten der Bonuspielchen und sonstigem Drumherum abgespeckt wurden. Obwohl einige Spielelemente (beispielsweise die Hai-Attacken) auf das Super Nintendo herübergerettet wurden, ist im Vergleich zur Sega-Version viel vom Feuerstein-Charme verlorengegangen. Neben der schlechten technischen Qualität (das Super Nintendo geht oft stark in die Knie) hinterlassen auch die sich wiederholenden Levels einen etwas schlampigen Eindruck. Trotzdem macht das Spiel Spaß und motiviert durch die gewaltigen Abschnitte längere Zeit. Obwohl *The Flintstones* nicht an die Mega-Drive-Variante herankommt, ist das Modul eine gute Alternative für Nintendo-Fans. **jb**

Stein und Bein

## The Flintstones

Wer jetzt auf eine 1:1-Umsetzung der Mega-Drive-Ausgabe hofft, liegt etwas daneben. Während das Steinzeitspektakel um Barney und Fred auf dem Mega Drive ein geradliniges Jump'n'Run mit lustigen Spielelementen ist, hat sich Taito für die Super-Nintendo-Version etwas Neues einfallen lassen. Zwar sind *The Flintstones* auch hier hauptsächlich in Jump'n'Run-Manier unterwegs, jedoch

wurde der Spielfluß stark umgestaltet. Das beginnt mit der Karte: Ähnlich wie bei *Congo's Caper*, sind die einzelnen Levels durch Punkte auf einer Landkarte markiert. Welchen Level Ihr als nächstes spielt, hängt jedoch von Eurem Würfelglück ab. Je nach Wurf darf nämlich der ein oder andere Abschnitt übersprungen werden. Zwischendurch trefft Ihr auch immer wieder auf Bonus-

stufen, in denen Ihr mit Glück und Geschick frische Lebensenergie, Geld oder ein Extraleben erspielt. Sogar eine kleine 3-D-Rennspiel-Stage wurde eingebaut. Trefft Ihr unterwegs auf Betty oder Wilma, werdet Ihr öfters einige Felder zurückversetzt. Kommt Ihr auf ein Feld, dessen Level Ihr schon durchgespielt habt, heißt's aussetzen und der andere Charakter darf würfeln. Feinden weicht Ihr aus (vorzugsweise durch Erklettern einer Palme) oder behandelt sie mit der Keule. Ein vernichteter Bösewicht hinterläßt meist etwas Geld, das Ihr in den "Vergnügungspark"-Levels in Extras umsetzt. Als Endgegner fungiert ein abtrünniges Mitglied der ehrenwerten Wasserbüffel-Gilde, das Ihr erst im Rennen besiegen müßt, bevor Ihr weiterkommt. Im Einzelspieler-Modus steuert Ihr abwechselnd Fred und Barney durch die Levels, gehen zwei Zocker ans Joypad, werden die Levels ebenfalls abwechselnd durchforstet. Habt Ihr alle Levels eines Abschnitts erledigt und die Karte erhalten, gibt's eine umfangreiche Symbolkombination abzupinseln.



Mit etwas Spielwitz und viel Abwechslung in den Bonusstufen bleiben "The Flintstones" auch länger spannend

System: Super Nintendo  
Spieleart: Jump'n'Run

Hersteller: Taito  
Testversion von: Laguna  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5  
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

62%

Musik:

60%

Soundeffekt:

52%

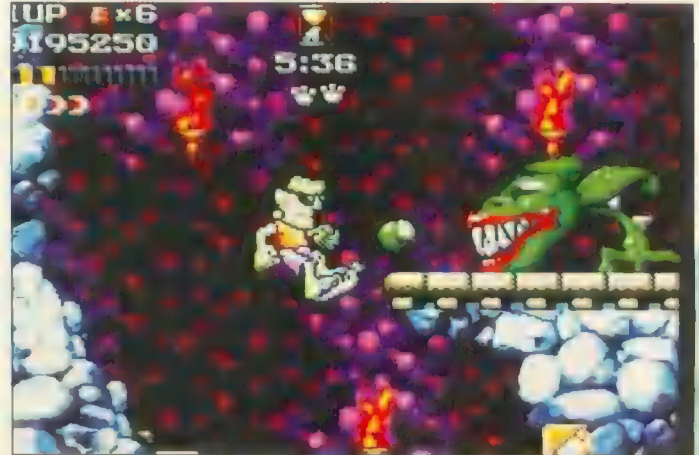
Spiel-  
spaß

69%





Gegen solche Riesenviecher hilft auch der Fallrückzieher wenig



Einige Stellen sind schon fast unfair schwierig

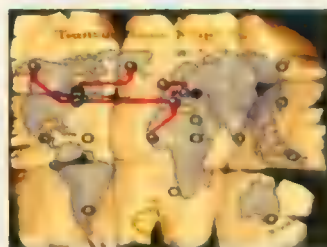
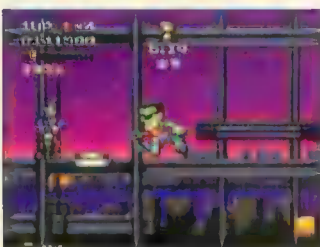
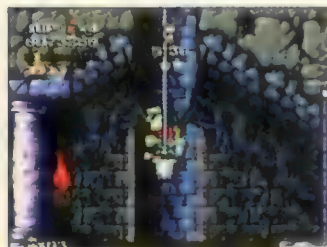
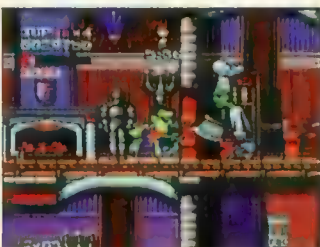
## The Adventures of Dr. Franken

Was ist noch cooler, als in New York aus dem Flugzeug auszusteigen und festzustellen, daß das gesamte Gepäck nach Murmansk unterwegs ist? Cooler ist, wenn die Freundin im Gepäck war – und zwar sauber in Einzelteile zerlegt und man selbst nicht durch die Sicherheitskontrollen kommt, weil diverse Schrauben in der Rübe jeden Metalldetektor zum Wahnsinn treiben. Genau das passiert Frankens Mini-Ausgabe Franky, als er sich mal ein paar Tage Urlaub mit Freundin Bitsy gönnen will. Um präzise zu bleiben: Eigentlich hatte Franky sein Mädels auf zwanzig Pakete verteilt, die jetzt in aller Welt verteilt liegen.

So macht sich der Arme hüpfenderweise auf die Socken, um die Pakete wieder zusammenzusuchen, die zu allem Übel auch noch in je vier Bruchstücke zerfallen und quer durch die Levels verstreut sind. Eine Weltkarte weist ihm den Weg. Auf der Reise durch immer komplexere Labyrinth bekommt Franky es mit hackebeilschwingenden Köchen, bössartigen Bauarbeitern, ballernden Bullen, klapprigen Skelettkriegern, giftgrünen Drachen, scherenschwingenden Riesenkrabben und allerlei anderem Spukgesindel zu tun, das ihm an die Lumpen will. Franky wehrt sich mit Händen, Füßen sowie begrenzten Distanzwaffen, die Ihr

über die L-R-Tasten auslöst. Schon zu Beginn krepst der Arme am Ende seiner Kräfte herum. Besser geht's ihm nur, wenn er den Gegnern durch gekonnte Fallrückzieher Autogramme auf die Zähne stiefelt und anschließend die Batterien einsammelt, die sie hinterlassen. Was auch immer er macht, die Uhr tickt unbarmherzig, und mehr als fünf Minuten stehen auch im verwirrendsten Labyrinth nicht zur Verfügung. Jedes Level bietet neue Herausforderungen und stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad. Mal kommt es darauf an, sich möglichst schnell in einem Irrgarten von horizontal und vertikal scrollenden Screens zurechtzufinden. Franky muß Trommeln wie Trampoline nutzen, im Eimer Aufzug fahren, präzise springen, Schalter finden, die Flöße über glühende Lavaseen schicken oder er fischt mit einem Hafenkran Extras aus dem Wasser, indem er an einer Hausfassade auf und ab springt und Buttons auslöst...

der Tatsache gegenüber, daß Ihr schon nach drei Treffern ein Level wieder ganz von vorne beginnen müßt, falls Ihr Eure Energie nicht ganz fix ausbaut. Durch die etwas hakelige Steuerung ist das jedoch alles andere als leicht, denn bevor Euer Sprite die nächste Bewegung macht, hat Euch der Gegner bereits das erste Mal getroffen – völlig unabhängig davon, ob Ihr angreift, ausweicht oder zurückweicht. Zudem gibt's keinerlei Rücksetzpunkte innerhalb eines Levels und auch keine Paßwörter für beendete Abschnitte. Wer abschaltet, muß wieder ganz von vorne beginnen, die Missionen folgen streng aufeinander. Schnuckelmonster-Spiel für Profi-Zocker... hu



Während seiner Odyssee muß Franky über Fassaden klettern, in Brunnenschächten Aufzug fahren, Kräne bedienen ...



Eigentlich hätte das Spiel ja ein "gut" verdient, wäre da nicht dieser gemeine Schwierigkeitsgrad: Niedliche Grafik (wenn auch etwas holprig animiert) lustige Musik, einfallsreiche Levels und zum Schreien komische Gegner stehen der ultraharten Steuerung, dem extrem knapp bemessenen Countdown und

System: Super Nintendo  
Spieletyp: Action-Jump'n'Run

Hersteller: Elite  
Testversion von: Elite  
Anzahl der Spieler: 2  
Features: deutsche Texte

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:  
70%  
Musik:  
63%  
Soundeffekt:  
47%

Spiel-spaß  
**69%**





Oh mein Gott! Von links kommt eine riesige Schildkröte, von rechts eine gefährliche Krabbe. Was mach ich bloß, was mach ich bloß?



Ich glaub mein Schwein pfeift! Ein Mädel! Mitten im Dschungel!



Gleich zeigt uns Lester einen Doppelsalto mit Schraube



Das hab ich mir von Tarzan abgeschaut. Wenn Ihr jedoch zu früh loslaßt, geht's steil bergab.



Ein kurzer Schubser und schon fallen die dummen Totems



Oh nein. Das wird nix. Der Sprung ist wohl zu kurz.



Die Hosen voll

## Lester the Unlikely

Lester wollte eigentlich nur gemütlich am Hafen die neueste Ausgabe seines Lieblings-Comics "Super Duper Hero Squad" lesen. Leider schlief er dabei ein. Als er aufwachte, fand er sich auf einem Schiff wieder, das in Richtung 'Irgendwo' ausgelaufen war. Zu allem Unglück wurde der Frachter auch noch von Piraten überfallen. Glücklicherweise konnte Lester rechtzeitig über Bord springen und zur nächsten Insel schwimmen. Tja und da isser nun.

Eure Aufgabe ist es, unserem ängstlichen Helden auf seinem langen Heimweg zu helfen. Ängstlich ist vielleicht etwas untertrieben, denn Lester fürchtet sich vor großen Vögeln, Eingeborenen, Dunkelheit, Vulkanen, Höhen, Tiefen, Piraten, Spinnen, Schlangen, Mädchen, seiner Lehrerin aus der fünften Klasse, die ihn immer anschrie, wenn er mal nicht aufpaßte und generell allem Unbekannten. So passiert es meist, daß der junge

Feigling zuerst vor allem neuen davonrennt. Doch keine Sorge, nach kurzer Zeit überlegt er es sich und kehrt freiwillig um. Hatte ich übrigens schon erwähnt, daß Lester allergisch gegen Bienen ist? Während seines Abenteuers erweist er sich allerdings als erstaunlich sportlich. Er zieht sich problemlos an Felsvorsprüngen hoch und überspringt größere Löcher. Sein Laufstil ist etwas unorthodox, ■ beschwört das Bild eines Pinguins beim 100-Meter-Sprint. Generell erinnert die Animation stark an *Flashback*. Im Laufe des Spieles trefft Ihr unter anderem auf so ziemlich alles, vor dem Lester sich fürchtet. Auch einige Rätsel gilt es zu lösen, so werdet Ihr z.B. von Eingeborenen eingesperrt und müßt Euch aus dem Käfig befreien. Zu Beginn könnt Ihr Gegner nur mit einem mickrigen Fußtritt ausschalten, später findet Ihr Steine, die Ihr werft (allerdings besitzt Lester einen sehr femininen

Wurfstil). Falls Ihr es bis in den Dschungel schafft, gibt's sogar einen Bumerang (und ein Küßchen von der Tochter des Häuptlings). Durch das Training verbessert sich Lesters körperliche Fitneß und im Laufe des Spiels wird er mutiger und geschickter.



**Stellt Euch *Flashback* mit Jerry Lewis als Helden vor und Ihr habt *Lester the Unlikely*. Der arme Kerl kann einem richtig leid tun, wenn er Euch ansieht und verzweifelt mit dem Kopf schüttelt oder mal wieder mit den Knien schlottert. Die Gags sind wirklich erstklassig. Aber auch der Spielwitz stimmt. Die gestellten Aufgaben ver-**

langen viel Geschick und Ausdauer. Die Animation des Helden kann mit *Flashback* und *Another World* locker mithalten. Die Grafik in den verschiedenen Levels ist ausgezeichnet und abwechslungsreich. Lester verdient eine Auszeichnung als Sprite des Jahres und ist im Augenblick mein Lieblingsheld (oder Feigling). **rz**

System: Super Nintendo

Spieler: 1  
Spieltyp: Jump'n'Run  
mit Rätseln

Hersteller: Visual Concepts

Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

70%

Musik:

61%

Soundeffekt:

58%

Spiel-  
spaß

**82%**



Redaktionswertung



Doof bleibt doof!

## Ren & Stimpy

Die beiden ultra-abgedrehten Comicfiguren Ren und Stimpy wollen endlich ihr trauriges Dasein als Toons hinter sich lassen und in die wirkliche Welt überwechseln. Dazu steuert Ihr die beiden Videoten mehr oder weniger abwechselnd durch drei, in mehrere Levels unterteilte Szenarien. Hierbei herrscht generell Seitenansicht. Widrigkeiten

wie Fallen, Ungeziefer oder abgefahrene Feinde werden übersprungen oder mit Ohrfeigen bedient. Die Feindpalette ist natürlich ähnlich abgefahren wie die Helden (ich denke da nur an Captain Toast). Durch das Aufsammeln von Geld und Extras haltet Ihr Eure Lebensenergie frisch. Ab und zu gibt's auch ein Schutzschild oder weitere nützliche Bonusgegenstände.



hilfe

Jaja, nur wo THQ draufsteht, ist auch Schotter drin, oder was? Witzig hin, abgefahren her, spielerisch ist *Ren & Stimpy* eine bodenlose Frechheit. Den Typ, der zu den Entwicklern gesagt hat "So isses ok, so können wir's verkaufen", sollte man umgehend am nächsten Baum aufknüpfen. Unfaire Stellen en masse, völlig undurchsichtige Puzzles und Spielelemente sowie eine träge Joypad-Abfrage lassen die Spielbarkeit des Ulkmoduls

senkrecht in den Keller fallen. Einzig ein paar witzige Sound-Samples und Grafik-Gags zerren diesen programmierten Frustfaktor über die 10%-Hürde. Nur Zocker mit Vollmeise leisten sich dieses Modul freiwillig. *jb*

System: Super Nintendo  
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: THQ  
Testversion von: Flashpoint  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7  
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

41%

Musik:

45%

Soundeffekt:

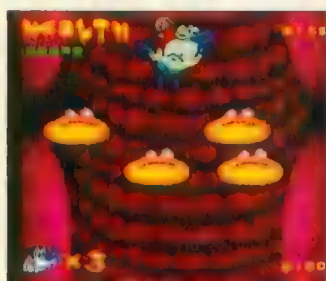
42%

Spiel-  
spaß

22%



Redaktionswertung



Die Videoten Ren & Stimpy blasen zum Angriff auf die Welt der guten Videospiele



# Gnadenlos billig !!!

## 0921 - 51 34 01

Activator 2 us	109.95	EX Trax us	99.95	Secret of Mana us	139.95	Winter Extreme us	139.95
Action Replay Pro	109.95	Ghost Trap us	99.95	Sensible Soccer dt	129.95	WWF Royal Rumble dt	85.95
Airhorn Ranger us	129.95	Inspector Gadget us	119.95	Shadow Run dt	119.95	Young Merlin	144.95
Madini em	99.95	T. Madden Football 94 us	119.95	Sim Ant us	121.95	Zombie ate my Brain us	114.95
Madini us	99.95	Intuition Parc all	109.95	SKA Blazer dt	125.95	Zool	119.95
Alien vs Predator us	99.95	Knights of Round Table	139.95	Socks the Cat us	119.95	Super Scope dt	89.95
Andre Agassi Tennis us	119.95	Legend us	129.95	Soldiers of Fortune us	129.95		
Art of Fighting us	129.95	Lost Mission us	129.95	Sony Wing Jr	99.95		
Asen Odyssey us	119.95	Lester the Unlucky us	119.95	Spons Illustrated us	131.95		
Asterix dt	89.95	Lord of Rings us	123.95	Football - Basketball	131.95		
Battle Blaze us	109.95	Lemmings	119.95	Star Wars us	69.95		
Battle City us	119.95	Lethal Enforcers/Clun	159.95	Star Wars II us	135.95		
Battle Tank 2 us	124.95	Lolla us	149.95	Steel Talons us	99.95		
Bio Metal us	124.95	Mario Time Machine	149.95	Street Fighter II Turbo jp	99.95		
Blues Brothers all	117.95	Mario & Wario us	129.95	Striker dt	119.95		
Bret Hart Hockey	114.95	MechWarrior dt	139.95	Super Aquatic Games us	89.95		
Bugs Bunny us	115.95	Mega Man X us	139.95	Super Bomberman mel	99.95		
Chester Cheddar II us	119.95	Mortal Kombat jp	139.95	4 Player Adapter	119.95		
Choplifter III us	99.95	Mickey's Challenge us	134.95	Sper Troll Island us	129.95		
Clay Fighter us	114.95	Mt. Nitro dt	109.95	Shemueli jp	129.95		
Cliffhanger us	119.95	Mystical Ninja dt	139.95	Super Novas us	119.95		
Daffy Duck us	124.95	NBA JAM	134.95	Super Off Road II us	119.95		
Dead Dances us	129.95	NBA Tecmo Basketb	119.95	Super Turrican dt	99.95		
Death Breed us	129.95	NHL 94 us	125.95	Super Wildgeus	115.95		
Demons the Menace dt	119.95	NHL Stanley Cup us	119.95	Top Gun II us	99.95		
Dragon Ball Z II jp	99.95	Nigel Mansel dt	129.95	Ultimate Arcade Game dt	115.95		
Dragonair Master us	119.95	Obitus us	144.95	Teenage Bowl us	119.95		
FEK the Cat us	129.95	Paladin Quest us	135.95	Turtles Tournament us	129.95		
Lapins	134.95	Pack Attack us	105.95	Toddler us	105.95		
Eye of the Behol us	119.95	Pink Panther us	119.95	Torn and Burn us	119.95		
Fatal Fury II	144.95	Prehistoric Man us	139.95	Ultimate Fighters us	129.95		
Fatal Fight us	119.95	Relief Pilscher us	119.95	Undercover Cops us	129.95		
Fledback dt	114.95	Rock n Roll Racing us	119.95	Utopia us	117.95		
Flintstones us	99.95	Romance III us	139.95	Utopia II us	134.95		
		Operation Alien us	119.95	Winter Olympics	119.95		
		Pirates Dark Water us	139.95		125.95		

SUPER NINTENDO

Hinterfragen wir nicht!

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 513402





Ballerndes Inferno

## R-Type III



Mit nur einem Spiel machte sich die kleine japanische Firma Irem vor einigen Jahren einen Namen bei allen Video-game-Freaks: R-Type. Der Automat bot erstklassige Grafik, Non-Stop-Action und Supersound. Die verschiedenen Konsolenumsetzungen und Nachfolger reichten von phantastisch (PC Engine) bis zu "des war nix" (R-Type II auf Super Nintendo). Nachdem gute

Shoot'em Ups im letzten Jahr eher die Ausnahme waren, durfte man auf R-Type III besonders gespannt sein.

Die Story dreht sich natürlich wieder um das böse Bydo-Imperium. Die schleimigen Aliens versuchen schon seit ewigen Zeiten, die Menschheit auszuschalten. Nach ihrer letzten Niederlage zogen sie sich zurück, um neue Kräfte zu mobilisieren. Jetzt greifen

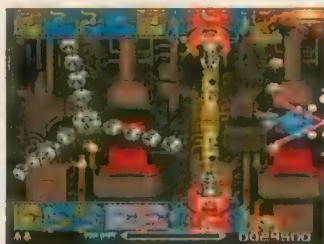
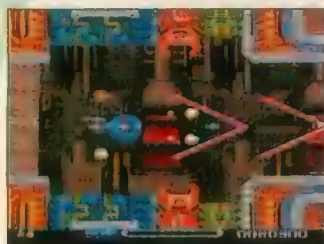
die blutrünstigen Außerirdischen wieder an. Auch diesmal seid Ihr mit Eurem waffenstarrenden R-Type-Prototypen die letzte Hoffnung der Erde. Eure Wissenschaftler waren seit dem letzten Teil nicht faul und haben Euren Weltraumflitzer kräftig verbessert. Zur Verfügung stehen jetzt drei verschiedene Satelliten, jeweils mit unterschiedlicher Bewaffnung. Der Bildschirm scrollt meist horizontal in eher gemütlichem Tempo von rechts nach links (abgesehen vom Ende des vierten Levels, wo Euer Fighter plötzlich den Rückwärtsgang einlegt). Der erste Spielabschnitt ist zum Aufwärmen gedacht, die Gegner tauchen nur in kleineren Gruppen auf und auch der erste Boß ist mit zwei Blasterschüssen erledigt. Im zweiten Level, der Säurehöhle, wird's dann schon schwieriger. Von der Decke fallen ständig ätzende Tropfen herab, und die Bydo-Monster greifen von allen Seiten an. Am Ende des dritten Stages wartet eine riesige mechanische Krabbe auf Euch. Danach befindet Ihr Euch in einer Weltraumfabrik mit Stahlpressen und Preßluftrohren. In den letzten beiden Spielabschnitten attackieren Euch dann Aliens ohne Ende. Von überall kommen Gegner, ständig überraschen Euch neue, innovative Hindernisse. Zum Glück gibt's unbegrenzte Continues, so daß Ihr nicht immer wieder von vorn anfangen müßt.

Sound und Grafik vom Feinsten: Ohne das Ruckeln des Vorgängers schnell die Spielbarkeit in den hohen Bereich



Irem sei Dank für das beste Shoot'em Up seit Parodius. Von Slowdown wie beim Vorgänger keine Rede, dafür Non-Stop-Action und phantastische neue Ideen in fast jedem Level. Im fünften Spielabschnitt morphen sich die Wände fließend in Bydo-Viecher, im sechsten Stage greifen Euch Gegner aus Dimensionslöchern an und Kraftfelder erschweren die Steuerung Eures Schiffes. Die Hintergrundgrafik haut Euch von den Socken und einige der Endgegner habt Ihr in der Form noch nie gesehen. Musikalisch erinnert R-Type III stark an die Vorgänger und auch die Soundeffekte kommen mir sehr bekannt vor. Leider steht noch nicht fest, ob es eine deutsche Version geben wird, laßt Euch jedoch davon nicht stören. R-Type III lohnt den Preis des Import-Moduls samt Adapter. Es gibt nichts Besseres!

12



Spielelemente des Vorgängers wurden aufpoliert übernommen. Mit drei Satelliten habt Ihr auch die dreifache Waffenauswahl.

System: Super Nintendo  
Spieletyp: Shoot'em Up

Hersteller: Irem  
Testversion von: Irem  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 9  
Preis: ca. 150 Mark

Grafik:

74%

Musik:

68%

Soundeffekt:

69%

Spiel-  
spaß

90%



Redaktionswertung





Na komm doch, kleiner Bulle!  
Wer wird denn gleich aufgeben.  
Hier ist das Freßchen.



super

Die Sunsoft-Grafiker haben sich mächtig angestrengt, um die lustigen Trickfilmhelden aus der alten "Looney-Tunes"-Serie so gut wie möglich auf dem Bildschirm aussehen zu lassen. Das hat sich auch gelohnt, man könnte fast meinen, es läuft ein richtiger Cartoon vor einem ab. Erstklassige Animationen mit einfallsreichen Grafikgags sorgen für einen Dauerangriff auf die Lachmuskeln. Abwechslungsreiche Levels und eine feinfühligste Steuerung liefern den absoluten Spielspaß. Anfänger sollten aber gewarnt sein, denn trotz einstellbarer Lebensanzahl wartet das Hasenepos mit einem harten, aber stets fairen Schwierigkeitsgrad auf. Leider wurde auf eine Paßwortoption gänzlich verzichtet, lediglich eine begrenzte Anzahl von Continues hilft hier etwas weiter. Fetzigste Musik und Soundeffekte runden den guten Gesamteindruck ab. **ws**

SUPER NINTENDO

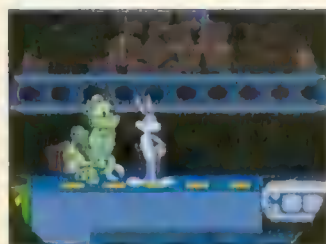
Rabbit Rampage

## Bugs Bunny

Diesmal zieht Bugs Bunny höchstpersönlich ohne seine Tiny-Toons-Verwandschaft in den Kampf. Ihr übernehmt dabei die Rolle des frech frivolen Karottenvertilgers. Bugs Bunny hat die Hasenschmaltze gestrichen voll, denn der hartnäckige Elmar Fudd versucht immer noch, aus ihm einen schmackhaften Langohr-Braten zu machen. An einem schönen Wintermorgen läutet wie an jedem Tag

zu dieser Zeit der Wecker. Bugs kraxelt verschlafen aus seinem Hasenbau heraus, um sich auf die Suche nach ein paar frischen Frühstücksmöhren zu machen. Aber schon nach einigen Hopsern liegen ihm die Spürhunde auf der Klopferfährte. Mit gekonntem Karickel-Karate-Kick und Wurftröfchen wehrt sich Meister Lampe gegen die Vierbeinerschar. Selbst auf Bäumen findet Bugs keine

Ruhe. Eifrige Eichhörnchen versuchen, ihn von dort mit Wurfknüssen zu verschrecken. Falls es mal zu brenzlich wird, hilft nur noch eine Stange Dynamit oder ein hochexplosiver Knochen. Wurden alle Bösewichte in den Cartoon-Himmel geschickt, findet sich Bugs in einem Saloon wieder. Dort warten altbekannte Ganoven des Wilden Westens auf eine günstige Gelegenheit, den Hasenfuß zu erledigen. Der kleine mexikanische Rotbart-Cowboy zum Beispiel feuert mit seinen Bleispritzen drauflos, was das Zeug hält. Aber durch gewandtes Draufhüpfen mit den Hinterpfoten zeigt er dem Burschen, was eine richtige Hasenscharte ist. In dem nächsten Abschnitt, einer Stierkampfarena, gilt es, einen wütenden Bullen zu bändigen. Durch geschicktes Wegspringen im richtigen Timing müßt Ihr das Rindvieh gegen zahlreiche Holzwände und Mauern laufen lassen, bis der Dickschädel die Sterne sieht und letztendlich den Weg zur nächsten Runde freimacht. Bei allen Aktionen ist darauf zu achten, daß der Energiebalken (in Form einer abnehmenden Karotte) nicht gänzlich verschwindet. Um das zu verhindern, müssen teilweise gut versteckte Karotten aufgesammelt werden. Im eingebauten Trainingsmodus könnt Ihr Euch an die vielfältigen Steuerungsmöglichkeiten von Bugs Bunny gewöhnen.



Bugs schlägt eine harte Hasenpfote. Schweinchen Dick sieht derweilen die Comic-Sterne. Der Roboter-Kollege hat nichts Gutes im Sinn.

System: Super Nintendo  
Spieleart: Jump'n'Run

Hersteller: Sunsoft  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6  
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

78%

Musik:

72%

Soundeffekt:

79%

Spiel-  
spaß

79%

Redaktionswertung



# INSERENTENVERZEICHNIS

A 3 GmbH	37	Markt & Technik	
aRJay	51	Buchverlag	116/117
		Maro	59
Baier Videospiele	24	McGame	49
Brain-Technologies	19	Mega Star	49
		Mindscape	27
Chrono Versand-			
Service	63	Nintendo	9
Commodore	47, 87		
CPS Heidak	6/7	Pleasure Soft	19
CWM	24		
Cybersoft	23	Raguzi	93
		rat's	89
Dataflash	3. US		
Dynatex	57	SAT.1	21
		Second Games	24
Galaxy Software	89	Sega	11
Game Express	39, 41		
Game Syndicate	57	Telematch	31
Gamecourier-		Test'N'Take	105
Versand	49	Top 4	55, 89
Games Unlimited	47	Topware	31
Gamestore	105	Tradelink	101
Gnadenlos	93	Traumfabrik	31
GT Elektronik	105	Trendline	59
		TV Games	19
Jöllenbeck	17		
Jump'n'Run	85	Video + Game	57
		Videospiele Paradies	55
Konami	33, 83, 4. US	Vision	2. US
Theo Kranz Versand	53		
		Wave Games	89
Laguna	13	Wolfsoft	105
Markt & Technik	91	Zapp Games	46

Einem Teil dieser Ausgabe liegt eine Beilage der Fa.  
Sony Electronic, 60318 Frankfurt, bei.

# ROM CHECK

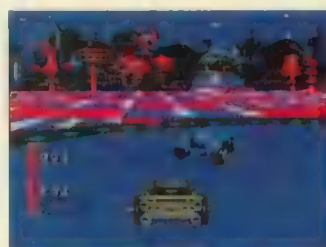


Endzeitmäßig bewaffnet donnert Ihr über futuristische Kurse. An der Streckenbegrenzung erahnt man bald die Verwandtschaft zu F-Zero.

## Endzeit-Turbo Battlecars

Am einfachsten stellt sich der Rennspiel-kundige Videospieler *Battlecars* als eine Mischung aus *F-Zero* und *Rock'n'Roll Racing* vor. Ihr zischt in 3D über die Pisten auf verschiedenen Planeten und ledert die fiesesten Gegner ab. Jeder Level besteht dabei aus zwei Kursen. Im "Cross Country"-Rennen donnert Ihr mit Zeitlimit von A nach B und erhaltet für übrige Sekunden Credits, die Ihr in bessere Bewaffnung umsetzt. Überzieht Ihr, werdet Ihr von pfeilschnellen UFOs malträtiert, die Euch wertvolle Energie absaugen. Verliert Ihr alles davon, geht Eure Karre wie bei *F-Zero* in Rauch auf. Im eigentlichen Rennen dreht Ihr zwei Runden auf einem Rundkurs und versucht, vor dem Lokalmatador durchs Ziel zu gehen. Waffengewalt ist hier ein überzeugendes Argument. Raketen, explosive Frisbees und Granaten gehören zu Eurer Bewaffnung. Trefft Ihr einen

"normalen" Gegner mehrmals, löst er mit einer schicken Explosion in ein Rauchwölkchen auf. Euer Hauptfeind ist jedoch unzerstörbar. Durch einen Treffer blüht er lediglich Geschwindigkeit ein. Gerade in späteren Levels greifen Eure Widersacher auch ganz gern zur Wumme. Meist bedeutet das für Euch kurzzeitiges Schleudern und "dem Gegner ins Endrohr schauen". Der Knackpunkt: Solange Euer Energiebalken nicht rot ist (er verfärbt sich nach jedem Crash grau) erreicht Ihr keine Höchstgeschwindigkeit. Für einen abgeschossenen Feind und einen Rundensieg gibt's Cash (für Tuning-Teile). Haltet Ihr Euch nicht an der Pole-Position, steigt Ihr per Continue im letzten Cross Country oder auf dem letzten Rennkurs wieder ein. Wer's auf "Hard" durchspielt, erhält einen Cheat, mit dem man in den "Mystery Mode" kommt (neugierig, oder was?).



Der Gegner im Fadenkreuz: Wer seine sauer verdiente Kohle nicht in die richtigen Waffen investiert, geht in dieser Situation leer aus.







Die Panzerknacker

## Super Battletank 2

**E**in waffentechnisches Ungetüm vom Typ M1A2 wartet darauf, von Euch durch 16 actiongeladene Missionen gesteuert zu werden. Nach einem kurzen Briefing schwingt Ihr Euch in die Stahlkiste, um den Feind in einer 3-D-Wüstenlandschaft aufzuspüren. Dabei hilft Euch die Übersichtskarte, die Ihr per Knopfdruck

aufrufen könnt. Dort erscheinen auch eigene Stellungen, wo Kameraden Eure Kiste wieder volltanken und mit neuer Munition versorgen. Bei Feindkontakt wählt Ihr zwischen der 120-mm-Kanone, dem Maschinengewehr oder der zielsuchenden Rakete, um das feindliche Kriegsgesetz außer Gefecht zu setzen. In höheren Missionen sit-



Nicht gerade erstrebenswert: Draußen strahlt die Sonne und Ihr müßt im rollenden Sarg schwitzen



zen Euch ein knappes Zeitlimit, angriffs-lustige Hubschrauber und ein limitierter Benzin-vorrat im Nacken. Wird's zu brenzlig, dürft Ihr über Funk F-15-Fighter zu Hilfe rufen, die dem Gegner mit einem dichten Bombenteppich einheizen.



geht so

An der mittleren Ostfront nichts Neues: Gary Kitchens Panzer-Action bleibt auch in der zweiten Runde die langweiligste Konsolen-Blech-sarg-Simulation mit dem besten Sound und guter Grafik. Das ständige Umschalten zwischen Cockpit-Sicht und der groben Karte sorgt für unliebsame Überraschungen: Eben noch mit dem Finger auf der Karte, jetzt schon im Minenfeld, obwohl das laut Plan noch in einiger Entfernung liegen müßte. In Nachteils-

zen seht Ihr Euer eigenes Rohr kaum vor Augen, doch der Computergegner verfehlt sein Ziel nie. Selbst wer den ersten Teil mochte, braucht die "Fortsetzung" nicht, da im wesentlichen alles beim alten geblieben ist. fh

System: Super Nintendo  
Spieltyp: Actionreiche  
Panzersimulation  
Hersteller: Absolute  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Highscore-Liste

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9  
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:  
59%  
Musik:  
51%  
Soundeffekt:  
69%

Spiel-spaß  
56%



Redaktionswertung

Stark bleihaltige Luft

## Lethal Enforcers

**N**achdem das Mega-Drive-CD schon den Lethal Enforcers-Auftritt hinter sich gebracht hat, schiebt Konami gleich die Super NES-Umsetzung hinterher. Am Spielablauf hat sich nichts geändert. Mit der mitgelieferten Plastik-Knarre schießt Ihr auf eine Horde von wildgewordenen Terroristen, die ganze Stadtteile besetzt haben. Während der Verbrecher-Jagd, dürft Ihr nicht allzu verschwende-

risch mit der Munition umgehen oder unschuldige Zivilisten treffen. Ansonsten werdet Ihr auf den niedrigsten Polizeirang degradiert und das "mörderische" Spiel hat sein Ende gefunden. Wer will, kann auch zu Zweit auf Gangsterjagd gehen. Eine zweite Plastik-Wumme benötigt Ihr für den Zwei-Spieler-Modus nicht. Diese Brutalo-Ballei wird sicher nie offiziell in Deutschland erscheinen.



Der Kerl hat Mut, kann man da nur sagen! Gleich gibt's eins auf die Nase. Aus allen Ecken kommen die Halunken hervor.



geht so

Daß es sich hier um die Nintendo-Fassung handelt, erkennt ein geschultes Auge auf den ersten Blick. Nein, nicht wegen der deutlich besseren Grafik, sondern weil kein Tropfen Blut mehr fließt. Big "N" hat nun mal was gegen die rote Flüssigkeit und bereinigt jedes Spiel davon, egal ob die Softwarefirmen das wollen oder nicht. Andererseits verständlich, aber wiederum ärgerlich für die Fans des Automaten. Die meisten Kritikpunkte der Mega-CD-Version wurden bei dieser Umsetzung nun bereinigt. Fensterscheiben zerbrechen wie beim großen Münz-automaten-Vorbild und die schön farblich digitalisierten Hintergründe können sich sehen lassen. Allerdings

fängt es mal hier mal da an zu ruckeln, wenn zu viele Sprites sich auf dem Bildschirm tummeln. Alles in einem: eine gut gelungene Umsetzung. Fans des Automaten werden sicher auf ihre Kosten kommen ws

System: Super Nintendo  
Spieltyp: Baller-Action

Hersteller: Konami-USA  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Continue  
Mitgelieferte Plastik-Kanone  
Schwierigkeitsgrad: 6  
Preis: ca. 150 Mark

Grafik:  
64%  
Musik:  
66%  
Soundeffekt:  
60%

Spiel-spaß  
66%



Redaktionswertung



## The Mad Stomper



Talk  
 Fight  
 Steal  
 Give Gold  
 Give Item  
 Katsu  
 Buy  
 Sell Gold  
 Pool  
 Leave

Es gibt auch mehr oder weniger freundlich gesinnte Monster, mit denen ihr quatschen könnt. Diese geben euch auch Infos.



super

Wer behauptet, gute Rollenspiele mußten mit niedlichen Figuren oder durchanimierten Kampfsequenzen aufwarten darf sich in Wizardry V eines Besseren belehren lassen. Hier bekommt man nichts von all dem optischen Schnickschnack zu sehen, dafür steigt in den weit verzweigten Dungeons die Spannung bis zum Siedepunkt. Eure einzigen Begleiter in diesem Hexenkessel sind die bedrohlich antönende Musik und eine Reihe von gesampelten (sehr realen!) Soundeffekten.

Interessanterweise besitzt dieser Japano-Import auch einen Englisch-Modus, der jedoch nur im japanischen Optionsmenü angewählt werden kann. Und die Anleitung dazu ist, wie kann es auch anders sein, ebenso in Japanisch verfaßt. Wartet deshalb lieber noch auf die US-Version von Capcom, die im April erscheinen soll.

tel

Es werde Licht!

## Wizardry V

Es war dunkel aus der Tiefe, und der Geist des Gate Keepers ward gefangen im Strudel des Mealstorms. "Der Mealstorm ist ein Loch, das das Gleichgewicht der Natur zu zerstören droht. Nun beginnt es sich auszubreiten, um unser aller Leben zu verschlingen. Ihr müßt den allmächtigen Gate Keeper befreien und uns vor dem Verderben bewahren. Nur er ist imstande, das Gleichgewicht wiederherzustellen". Der Unbekannte wandte sich fort und verschwand in der Finsternis.

Nun ist es an Euch, das Schicksal der Welt wieder ins rechte Lot zu biegen. Habt Ihr den Mut, Euch

in das 3D-Dungeon, das tief ins Zentrum des Mealstorms führt, zu wagen?

In den Training Grounds stellt Ihr zuerst Eure Truppe zusammen. Aus fünf verschiedenen Rassen können acht Kämpferklassen (aus)gebildet werden. Insgesamt dürft Ihr so bis zu zwanzig Kämpfer, jeweils aufgeteilt in maximal Sechsergruppen, in die acht Spiel-Level entsenden. Dies ist auch ratsam, da in diesen Irrgärten jeder einzelne Schritt Euer frühzeitiges Ableben bedeuten kann. Ihr erlebt alles hautnah mit, und es gibt keine Über-Ich, das aus der Vogelperspektive den Überblick auf das

Geschehen beruht. Nach Zwischenstationen, wo Ihr Items nachkauft oder Eure versiegte Lebensenergie auffrischen könnt, werdet Ihr kräftigati suchen müssen, genauso wie nach Wegweisern. Diese sind nämlich weit verstreut im Dungeon und müssen mühselig aufgestoben werden. Nützlich, daß da wenigstens die Zunft der Magier schon von Anfang an den Dummie-Zauberspruch beherrscht, denn nur so wird die aktuelle Position der Truppe auf einer 2D-Map sichtbar. Wenn Ihr nach unzähligen Kämpfen mit häßlich mutierten Monstern am Ende Eurer Kräfte angelangt seid, begeben Euch schließlich zurück zu Euren Heimatörtlchen. In den Anfangsleveln könnt Ihr Euch nur hier regenerieren. Und wenn sich Eure Kämpfer genügend Erfahrungspunkte gesammelt haben, wird der jeweilige Charakter um einen (oder mehrere) Spielerlevel hinaufkatapultiert.



**Rollenspielerweisheit:** Je tiefer das Dungeon, desto stärker die Monster



So muß das Menü geschaltet werden, wenn das Spiel in Englisch laufen soll

System: Super Nintendo

Spielertyp: Rollenspiel

Hersteller: ASCII

Testversion von: Traumfabrik

Anzahl der Spieler: 1

Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9

Preis: ca. 200 Mark

Grafik:

54%

Musik:

71%

Soundeffekt:

68%

Spiel-  
spaß

85%

Redaktionswertung





Was ein falscher Knopfdruck alles auslösen kann... Nun muß Chezni die Soße auslöffeln und nebenbei die Welt retten.

stern, obwohl die Story sehr umfangreich und gut durchdacht war. Die sonderbar alptraumhafte Grafik (der Designer muß sich wohl in der Farbpalette vergriffen haben) hat mir schon zu Beginn gereicht. Sowohl die Figuren als auch der Hintergrund sind schlecht gezeichnet, und die Musik hört sich an, als wäre jemand aus Versehen auf einer alten Casio-Orgel ausgerutscht. Und sowas auf Super Nintendo! Auch im Jahre 1994 erreicht *Paladin's Quest* höchstens nur NES-Qualität. Es ist mir völlig schleierhaft, warum die Herren von Enix gerade jetzt dieses Spiel umsetzen mußten. Außer einem kleinen Katz-und-Maus-Puzzelspiel (in einem Labyrinth) mit einem Obermonster sucht man vergeblich nach Innovationen. Wenn Enix mit Rollenspielen im internationalen Markt Fuß fassen möchte, dürfen sie mit solchen Spielen nicht aufwarten.

Nostalgie mag ja etwas schönes sein, aber dann würde ich doch lieber zu *Final Fantasy II* (US-Version) von Squaresoft greifen. **tet**

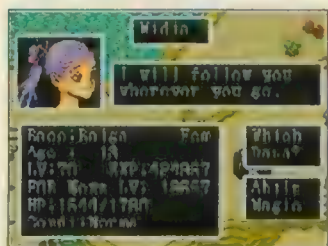
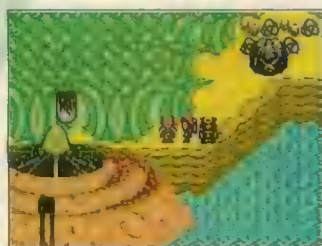
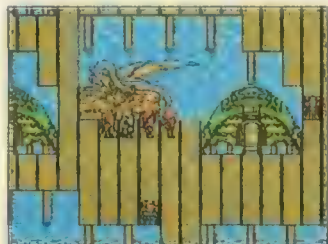
## Altersschwäche Paladin's Quest

Wer kennt das nicht? Da führt man nichts Böses im Schilde, und doch kann durch einen falschen Knopfdruck die halbe Welt in Flammen stehen. So erging es dem jungen Zauberlehrling Chezni, der doch eigentlich nichts anderes wollte, als einen altertümlichen Turm zu erforschen. Tja, nun hat er einen tödlichen Mechanismus in Gang gesetzt, der dem Imperator Zaygos die nötige Kraft

verleiht, sich den ganzen Planeten unter den Nagel zu reißen. Eure Aufgabe ist es, mit Hilfe der Schwertkunst und der Magie dessen Plan zu durchkreuzen.

Was in *Paladin's Quest* gefordert wird, ist vor allem Einfühlungsvermögen. Der Planet Lennus ist nämlich alles andere als normal: Die Erde ist gelb, die Bäume sind simple Halbkugeln und die Städte bestehen aus Eierschalen, Blu-

menstengeln oder Mosaiksteinen in allen Pastellfarben. Auf diese sonderbare Welt blickt Ihr aus der Vogelperspektive hinab, und müßt Chezni und seine Gefährten durch monsterübersäte Steppen führen. Apropos Monster: Eine bunte Truppe von Ungeheuern, Robotern und sogar steinewerfenden Kindern trachtet nach Eurem Leben. Das merkt Ihr spätestens dann, wenn die Perspektive wechselt, und Ihr ihnen frontal gegenübersteht. Nun müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr Waffen oder Magie einsetzen, Euch verteidigen oder die Flucht ergreifen wollt. Dann folgt ein mit Effekten untermalter Schlagabtausch, bis Ihr irgendwann auf den Imperator trifft. Dabei erweisen sich die Söldner, die in jeder Bar auf Euch warten, als sehr nützliche Hilfe. Für ein paar tausend Goldstücke begleiten sie Euch durch dick und dünn. Und das beste ist: Ihr dürft sie in jeder beliebigen Bar wieder feuern und durch neue Kämpfer ersetzen.



Unabhängig davon, welchen Spielerlevel Ihr habt, könnt Ihr gegen Entgelt in kurzen Lehrgängen Zaubersprüche lernen



geht so

Vor etwa zwei Jahren kam die japanische Originalversion unter dem Titel *Lennus* heraus. Damals konnte ich mich dafür auch nicht begei-

System: Super Nintendo  
Spieletyp: Rollenspiel

Hersteller: Enix  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8  
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:  
40%  
Musik:  
38%  
Soundeffekt:  
35%

Spiel-spaß **52%**





## Ur-Komisch Humans

In der Steinzeit steckte unsere heute hochtechnisierte Menschheit noch in den Kinderschuhen, dementsprechend tumb agieren die Hauptpersonen dieses Tüftelspiels.

Mit einem anfangs kleinen Stamm befellter Bartmänner habt Ihr in jedem Level andere Denksportaufgaben zu bewältigen, von denen die einfachste und häufigste das Überwinden von Abgründen ist. Verschiedene Erfindungen wie der Speer, das Seil, das Rad und

das Feuer verhelfen Eurer wilden Horde zu neuen Möglichkeiten. Der sinnvolle Einsatz dieser Hilfsmittel ist das A und O, wenn Ihr der Höhlensippe bei der Evolution auf die Sprünge helfen wollt.

Immer komplexer werden die Problematiken; in höheren Levels kommen noch ein knackiges Zeitlimit, freßgierige Dinos, feindliche Stämme und diverse andere Unannehmlichkeiten hinzu. Verzeichnet Ihr mit Eurer Gefolgschaft bedeutende Erfolge, so de-

monstriert eine lustig animierte Comic-Zwischensequenz den Umgang der Steinzeitmännchen mit der neuen Errungenschaft.



Die abwechslungsreichen Betätigungsfelder Eurer Neandertaler halten auch *Lemmings*-verwöhnte Tüftler bei der Stange. Level für Level fordern im Schwierigkeitsgrad ansteigende Puzzles Euren Sinn für logische Zusammenhänge.

Die anschauliche Icon-Steuerung ist zweckmäßig und unproblematisch, selbst ohne Nintendo-Maus. Auch optisch macht das Spiel einiges her, für ein Knobelspiel gar nicht mal so selbstverständlich. Waren die *Lemmings* als Anti-Helden schon lustig anzuschauen,

so setzen die dickbäuchigen Höhlenmenschen mit ihrer unfreiwilligen Komik noch eins drauf.

Anspruchsvolle Rätsel gepaart mit einer kräftigen Prise Humor: eine rundum gelungene Mischung! *fh*

System: Super Nintendo  
Spieleart: Knobelspiel

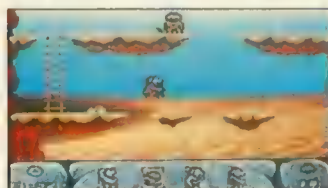
Hersteller: Gametek  
Testversion von: Gametek  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7  
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 65%  
Musik: 59%  
Soundeffekt: 42%

Spiel-spaß 67%

Redaktionswertung



Eigeninitiative und künstliche Intelligenz Fehlanzeige: Die etwas fußlahmen Neandertaler warten auf Euren wohlüberlegten Befehl

Da fliegen die Zähne

## Brett Hull Hockey

Als schußstarker Rechtsaußen traf US-Eishockeystar Brett Hull in der abgelaufenen Saison stolze 44mal. Prompt nahm Accolade das Eishockey-Aushängeschild für eine optionenreiche Simulation unter Vertrag. Im Hauptmenü entscheidet Ihr, wie lange das Team pro Drittel übers

Eis schlittert und beschäftigt Euch mit einer Reihe anderer Voreinstellungen. Das Super Nintendo fährt dabei alle 28 Teams der NHL auf. Fans hiesiger Clubs dürfen die Aufstellung außerdem per Editor frisieren, mangels Batterie ist allerdings die ganze Arbeit nach dem Abschalten dahin.

Futsch sind bedauerlicherweise auch individuelle Charakterwerte für Euer Quartett auf dem digitalen Eis. Ihr stürzt Euch entweder ins Freundschaftsmatch, kurze Playoffs oder eine lange Saison mit bis zu 84 Spieltagen und den spannenden Playoff-Runden.

zufällig in den eigenen Reihen landet, klappt das Zuspiel automatisch. Leider kommt auch nach längerer Zeit kaum Begeisterung auf, da hilft auch die tolle Soundkulisse nichts.

Carsten Borgmeier/hu



Natürlich ist es nicht gerade einfach, gegen die überstarke EA-Konkurrenz anzukommen. Accolade hat sich bemüht, eine etwas andere Hockeysimulation anzubieten. Leider reagiert die Steuerung nicht besonders sensibel, und die Spieler bewegen sich reichlich träge. Eher unglücklich auch die Tatsache, daß Ihr den Spieler, der in Aktion treten soll, per Knopfdruck auswählt. Nur wenn der Puck

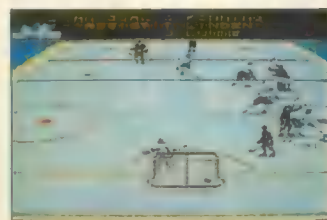
System: Super Nintendo  
Spieleart: Eishockeysimulation  
Hersteller: Accolade  
Testversion von: Accolade  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Paßworte

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5  
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 62%  
Musik: 48%  
Soundeffekt: 59%

Spiel-spaß 55%

Redaktionswertung



Brett Hull Hockey bietet die bewährte Fernsehamera-Perspektive von schräg oben. Spieler aktiviert Ihr direkt per Joypadknopf.



Weltraumpolizei

## Star Trek: The Next Generation

**U**ngeahnte Dimensionen: Die Weite der Galaxis steht Euch offen und die Crew der Enterprise hört auf Euren Befehl. Mittels fünf Icons am unteren Bildschirmrand aktiviert Ihr Menüs, in denen Ihr die Serienhelden zu Aktionen ani-

mieren könnt. Worf fährt die Schilde hoch und aktiviert die Waffensysteme, Data ist fürs Navigieren zuständig, La Forge kümmert sich um die Maschinen und die Energieversorgung, O'Brien beamt und Commander Riker wiederholt für

Euch auf Wunsch Admiral Picards Befehle. Mal müßt Ihr einen Botschafter an die rechte Stelle transportieren, ein ander' Mal einen Sektor von Feinden säubern, um dann wieder einem Schwesterschiff der Föderation Geleitschutz zu geben.



geht so

Obwohl der Spielinhalt mit dieser NES-Version identisch ist, hat mir die Space-Hatz auf dem Game Boy mehr Spaß gemacht. Was dort grafisch putzig und fast revolutionär erscheint, kommt auf dem NES eher ungelenk und tumb 'rüber. Die Aufregung hält sich in Grenzen, sobald Ihr erst einmal geschnallt habt, daß die Missionen sich frappierend ähneln. Den galaktischen Unruhestiftern beizukommen, ist ein hartes

Brot: Minutenlang kreist Ihr im Orbit auf der Suche nach dem Gegner, um das Feindschiff dann für Sekundenbruchteile im Sichtfenster zu haben. Unterdessen schießt Euch der "unsichtbare" Opponent die Hücke voll. Pfui! fh

System: NES

Spielertyp: Weltraum-Abenteuer

Hersteller: Absolute

Testversion von: Allan

Anzahl der Spieler: 1

Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6

Preis: ca. 100 Mark

Grafik:

53%

Musik:

46%

Soundeffekt:

29%

Spiel-spaß

52%



Redaktionswertung

Brettarkönig

## King of the Ring

**D**er Kampf um den Titel des King Of The Ring zählt zu den entscheidendsten Wettkämpfen in der Karriere eines Wrestling-Asses. Aus zehn Superstars der WWF (Randy Savage, Bret Hart, Hulk Hogan, Lex Luger, Razor Ramon, Yokozuna, Shawn Michaels, Mr. Perfect, Bam Bam Bigelow und The Undertaker) könnt Ihr Euren Favoriten zum Titelträger machen.

Habt Ihr Identifikationsprobleme, so läßt sich auch ein Wrestler ganz nach Euren Vorstellungen erschaffen. Stärke, Schnelligkeit, Ausdauer und der Name werden von Euch bestimmt. In Einzel- oder Tagteam-Kämpfen könnt Ihr Euch auf den Titelkampf vorbereiten. Dort müßt Ihr gegen die restlichen Wrestling-Stars in Einzelkämpfen antreten, um den begehrten Meisterschafts-

gürtel zu ergattern. In der Offensive stehen Euch dreizehn verschiedene Attacken zur Verfügung, die sich aus Tastenkombinationen und aus Spielsituationen heraus ergeben.



geht so

Unzählige Wrestling-Simulationen überhäufen derzeit den geneigten Fan. Ein Modul zur King Of The Ring-Ausscheidung hebt sich zwar durch die Thematik aus der Masse heraus, muß jedoch auch mit einer gesteigerten Erwartungshaltung rechnen. 13 verschiedene Attacken mit nur zwei Knöpfen und einem Steuerkreuz auszuführen, verlangt Euch einiges an Übung ab und muß in der Auswirkung leider meist dem Zufall überlassen werden. So verhilft sinnloses Knopfgehämmer traurigerweise immer

zum Sieg, ein taktisches Kämpfen scheint schwer zu verwirklichen zu sein. Interessant ist die Option, durch Siege errungene "Erfahrungspunkte" den verschiedenen Eigenschaften Eures Spielers zuzuordnen. fh

System: NES

Spielertyp: Wrestling-Simulation

Hersteller: Ljn/Acclaim

Testversion von: Acclaim

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: 3 Spielvarianten,

3 Schwierigkeitsgrade

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7

Preis: ca. 100 Mark

Grafik:

48%

Musik:

29%

Soundeffekt:

19%

Spiel-spaß

56%

Redaktionswertung



Ausgezählt: Muskelmänner und andere beleibte, schwere Kaliber hauen sich bei King of the Ring gegenseitig auf die Bretter.







Besondere Vorsicht im Vulkan – und bei bockigen Berggemen in "Kiss my back"-Positur



Das goldene Amulett

## Deep Duck Trouble

Wieder verdanken Donalds Neffen dem geldgierigen Onkel Dagobert eine abenteuerlich Seereise zu einer geheimnisvollen Insel. Der alte Raffzahn entführte doch tatsächlich ein goldenes Amulett, eine heilige, mit einem Fluch beladene Reliquie. Zuerst fühlt sich Dagobert wunderschön leicht und schwebend. Doch schon bald verwandelt sich sein Körper in einen luftigen Ballon. Zu Hause angekommen weint der "Reichste Mann der Welt" bitterlich, macht es sich an der Zimmerdecke bequem und schreit aus Leibeskräften Do-

nald zu Hilfe. Der Dauerpechvogel soll nun mit den Neffen das verfluchte Amulett wieder auf die Insel an seinen angestammten Platz zurücklegen. Ausgestattet mit Dagoberts Tagebuch und Dr. Gartensteins Landkarte durchforstet Donald die Insel. Das Eiland gliedert sich in vier Regionen: ein Vulkan, der Dschungel, eine Meeresbucht sowie eine weite hügelige Graslandschaft. In jeder Ebene warten kitzelige Aufgaben, wie z.B. die Krone des Dschungelkönigs mal kurz ausleihen... Beim Erkundungsgang sucht Ihr nach Schätzen und etwas Eßbarem.

Am Ende jeder Stufe erwartet den armen Enterich eine wüste Verfolgungsjagd. Donald wehrt sich – schlecht bewaffnet – so gut es eben geht.



gut

Module aus der Disney-Schmiede mit meinem Lieblingshelden Donald Duck wandern automatisch in meiner Spielesammlung – meine Erwartungen steigern sich ins Grenzenlose. Das vorliegende Jump'n'Run mit dezenten Anklängen ans Adventure-Genre bildet leider eine bittere Ausnahme: Wehren kann sich die Watschelente lediglich mit Tritten oder einem Luftsprung; die Aktionen sind dabei durchwegs lahm. Freude kommt allenfalls auf dem Game Gear auf (obwohl das Spiel mit der Master-System-Variante identisch ist). Die professionelle, witzige Grafik weckt wenigstens den kleinen LCD-Bildschirm zum Leben. Überraschend gut ist die Begleitmusik, die sich wohlthuend vom Durchschnittsgedudel abhebt: Evergreens aus den wilden 20er Jahren mit

Charleston-Flair. Gesammelt werden – wie üblich – zahllose Extras und scheinbare Kostbarkeiten. *mn*

System: Master System  
Spieltyp: Jump'n'Run mit Adventure-Elementen  
Hersteller: Disney Soft/Sega  
Testversion von: Sega  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: frei wählbare Stages  
Schwierigkeitsgrad: 5  
Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

75%

Musik:

74%

Soundeffekt:

30%

Spiel-spaß

57%

System: Game Gear  
Spieltyp: Jump'n'Run mit Adventure-Elementen  
Hersteller: Disney Soft/Sega  
Testversion von: Sega  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: frei wählbare Stages  
Schwierigkeitsgrad: 5  
Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

77%

Musik:

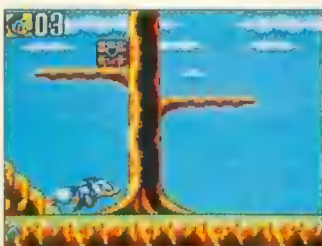
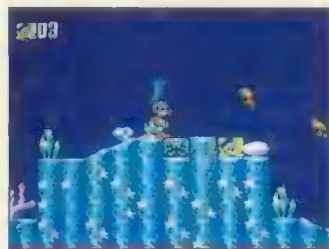
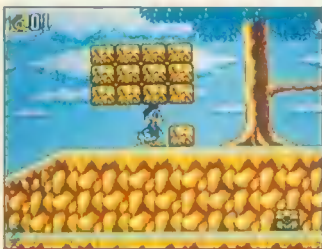
76%

Soundeffekt:

30%

Spiel-spaß

63%



Oben (Master System): Duck-Tritte wirken bei den Kisten oft Wunder. Unten (Game Gear): Eine Donald-Ente scheut das Wasser nicht ...



Robo-Mania

## Robocop 3

**G**leiches Recht für alle. Nachdem der große Bruder, das Mega Drive, gerade sein Robocop 3-Debüt hinter sich gebracht hat, darf Sega's kleines Handheld auch nicht mehr ohne den rostigen Blechkameraden auskommen. Viel geändert hat sich bei der Game-Gear-Umsetzung nicht. Ihr steuert immer noch den stahlharten "Robo"-Helden durch verschiede-

ne Plattformlevels und ballert auf alles, was sich dort bewegt. Böse Halunken schießen wieder aus Fenstern, feuern endlose Salven aus Maschinengewehren oder knallen Euch hochexplosive Raketen um die Ohren. Dank verschiedener Waffensysteme kann sich Robocop seiner Angreifer erwehren. Aber wer unkontrolliert durch die Gegend ballert, riskiert, daß

ihm die Munition ausgeht. Zur Bewältigung seiner Aufgabe hat Robocop einen vollen Balken an Lebensenergie, für jeden Treffer oder eine Berührung werden ein paar Prozent abgezogen.



ja ja

Eigentlich hört sich der nächste Satz ein wenig unglaubwürdig an. Aber Tatsache ist, Flying Edge nahm das Mega Drive-Modul und setzte es bis auf ein paar systembedingte Einschränkungen 1:1 auf Sega kleines Handheld um. Neben der schlechten Grafik wurde damit auch der versalzene Schwierigkeitsgrad mitkonvertiert. So ärgert Ihr Euch auch hier über unfaire Stellen, an denen Feinde schießen, ohne daß man sie sieht oder gleichzeitig von beiden Seiten auf Robocop

einstürmen. Habt Ihr erst mal eine Spezialwaffe, wird's einfacher – trotzdem haben auch dann nur Vollblutprofis eine Chance. Tja, da bleibt nur zu sagen: Das war leider wieder ein Schuß in den Roboterofen. **ws**

System: Game Gear  
Spieleart: Action

Hersteller: Flying Edge  
Testversion von: Acclaim  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 8  
Preis: ca. 80 Mark

Grafik:

39%

Musik:

40%

Soundeffekt:

32%

Spiel-  
spaß

**32%**

Redaktionswertung

Abgeschmiert

## Desert Strike

**N**achdem das Hubschrauber-Spiel mit der brisanten Thematik für alle 16-Biter erschienen ist, soll der Golfkrieg nun auch im Westentaschenformat nachvollzogen werden können.

Die realitätsorientierte Story bleibt gleich: General Kilbaba fällt mit seiner Armee in das benachbarte Kuwait ein und dreht der Restwelt den Erdölhahn ab, so daß

die Amis mal wieder Weltpolizei spielen müssen. Als Hubschrauberpilot der verwegenen Kaugummispezialisten werdet Ihr ins Kriegsgebiet versetzt, um mit Eurem Apache harte Missionen zur Zufriedenheit Eures Vorgesetzten zu erledigen. Mit schwerer Bordbewaffnung versehen geht's gegen die militante Gefolgschaft des Wüsten-Diktators. Den in

konstanter Höhe fliegenden Apache steuert Ihr in einer Draufsicht von schräg oben. Mit einer Seilwinde werden die benötigten Extras aufgenommen.



geht so

Bei der 8-Bit-Version mußten derartige Abstriche gemacht werden, daß der Spielspaß in Richtung Keller ging: Die Tastenbelegung ist unglücklich, wodurch Steuerung und Waffenwahl zum Fiasko werden. Die Karte, die einst alle Informationen auf einen Blick lieferte, ist nun zwei separaten Bildschirmen gewichen, die trotz der Aufteilung enorm an Übersichtlichkeit verloren haben. Da man nun ständig zwei Karten aufrufen muß, wird der Spielfluß extrem gehemmt. Die veränderte, wesentlich unklarere Gra-

fik (wieso schießt dieser Busch auf mich?), hat sogar die Booklet-Designer verwirrt: Der "Crotale"-Raketenwerfer steht im Heftchen auf seinem Hinterteil, "Rapier" und "ZSU" haben die gleiche Abbildung erhalten! **fh**

System: Game Gear  
Spieleart: Hubschrauber-Action  
Hersteller: Domark  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 10  
Preis: ca. 90 Mark

Grafik:

59%

Musik:

22%

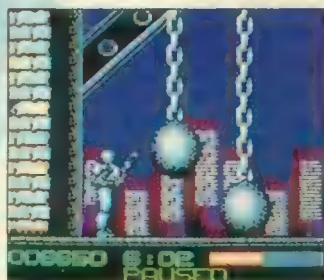
Soundeffekt:

32%

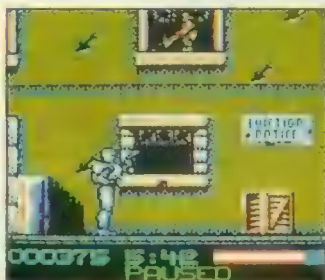
Spiel-  
spaß

**62%**

Redaktionswertung



Fette Metallkugeln versperren Robocop den Weg. Mit Laserwumme geht's ab in den Kampf gegen die Fenstergucker



Die unklarere Grafik der Domark-Version bringt den Überflieger des Action-Genres leider ein ganzes Stück dem Boden näher





Auf der Flucht

## C.J. Elephant

Die urzeitlichen Dickhäuter gelten in Indien noch heute als besondere Glücksbringer. Auch für Codemaster scheint der Griff ins zoologische Artenschutz-Lexikon ein Volltreffer zu werden. Wenn der buntberockte Elefant auf seiner langen und beschwerlichen Flucht von London über Paris und Rom ins heimliche Afrika den Zirkusschirm aufspannt und sanft von

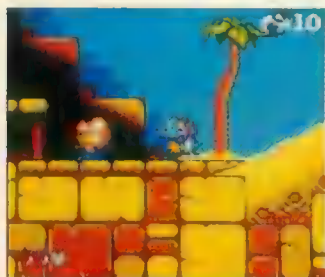
den Dächern zu Boden schwebt, dann wird es nicht nur Zartbesaiteten warm ums Herz. Wer hätte da kein Mitleid mit dem niedlich runden *C.J. Elephant Fugitive*? Fünf umfangreiche Level mit diversen Unter-Stages sind in Jump'n'Run-Manier zu meistern. Der Rüssel dient als Hochdruckwasserwerfer, mit dem C.J. seine Widersacher von den Straßen spült. Wird's eng,

dann packt unser Jumbo die Geheimwaffe, eine Smartbomb, aus. Wer aus alter Gewohnheit denkt, auch das Rüsseltier würde bei einem gezielten Sprung auf des Gegners Haupt, punkten, der sieht sich getäuscht und verliert eins seiner drei Leben.



Endlich wieder ein abwechslungsreiches Jump'n'-Run, das rundum Spaß macht: witzige Animationen mit mehreren hintereinanderliegenden Ebenen, die über versteckte Tore betreten werden; Häuser, die außen wie innen Überraschungen zu bieten haben und eine schrägschaurig-schöne Begleitmusik, mit reichlich Sinn für Stockhausen-Harmonik. Verwirrend allerdings, daß C.J.

bei der Steuerkrone in "Unten"-Stellung sich nicht etwa bückt, sondern vielmehr eine der kostbaren Smartbombs auslöst. Über ein Com-Kabel läßt sich ein zweiter Game Gear anschließen, was für reichlich Action sorgt. *mn*



Ein Elefant auf Wanderschaft braucht schon ein dickes Fell ...



System: Game Gear  
Spieleart: Geschicklichkeit

Hersteller: Codemaster  
Testversion von: Codemaster  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Com-Mode, Batterie  
Schwierigkeitsgrad: 6  
Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

75%

Musik:

78%

Soundeffekt:

58%

Spiel-  
spaß

73%



Flipper total

## Kirby's Pinball Land

Der kleine Staubsaugergeist ist vielseitig. Nach seinen Jump'n'Run-Abenteuern auf NES und Game Boy versucht sich Kirby nun (wie schon Sonic) als lebendige Flipperkugel. Ein Abschnitt eines Tisches hat immer auf einem Bildschirm Platz. Schafft Ihr's weiter nach oben, wird "umgeblättert". Insgesamt enthält das Modul drei Tische (freilich mit Bonus-Stages).

Welchen Ihr davon spielt, entscheidet Ihr anfangs per "Kugel"-Abschuß. Nach der dritten Etage jedes Flippers wartet ein Endgegner auf Euch, habt Ihr alle drei fertiggemacht, tretet Ihr König Nickerchen persönlich gegenüber. Ansonsten ist Kirby's Pinball Land prallvoll mit ulkigen Spielelementen, Bonus-Targets und Warpzonen. Neben Euren High-scores

speichert das Modul auf Wunsch per Batterie auch einen Spielstand ab (wird beim Weiterspielen gelöscht).



Seit dem legendären *Revenge Of The Gator* vom selben Entwicklungsteam (HAL) haben ich mich mit keinem Game-Boy-Flipper mehr so köstlich amüsiert, wie mit Kirby's Pinball Land. Daß auf Scrolling verzichtet wurde, macht den Flipper nur noch besser. Andere Game-Boy-Pinballs protzen mit toller Geschwindigkeit und superfixem Scrolling – und was habt Ihr davon? Man erkennt nichts mehr. In Kirby's Pinball Land ist alles groß, gut zu erkennen, süß gezeichnet und witzig animiert. Die Tische sind exzellent durch-

dacht und haben den richtigen Schwierigkeitsgrad. Mit der eingebauten Batterie ist das Modul optimal für den kurzweiligen Flipperspaß unterwegs. Endlich ein Flipper, der auch die High-Scores speichert! *jb*

System: Game Boy  
Spieleart: Flipper

Hersteller: HAL/Nintendo  
Testversion von: Nintendo  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Batterie, High-score-Liste  
Schwierigkeitsgrad: 4  
Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

69%

Musik:

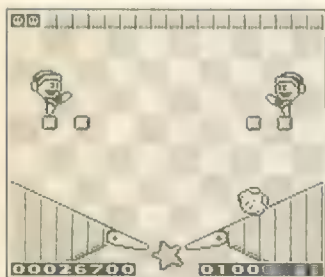
83%

Soundeffekt:

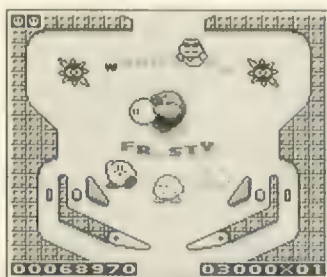
72%

Spiel-  
spaß

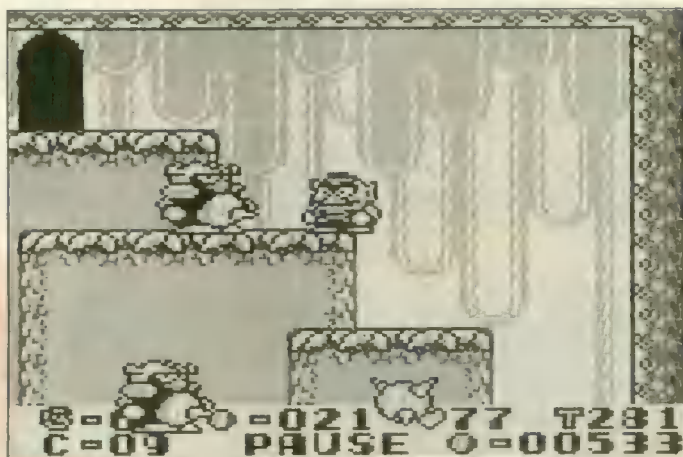
81%



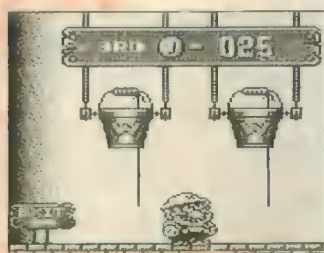
Der beste Flipper für den Game Boy: Kirby läßt sogar die betagten Alligatoren im Regen stehen



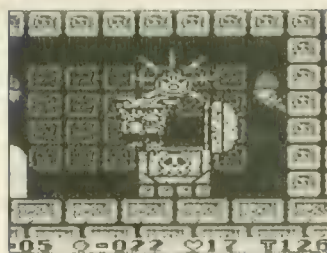




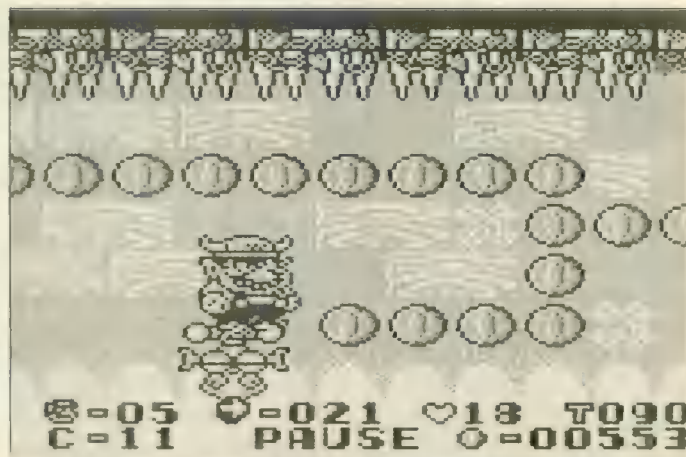
Aus Wario wird ein Bösewicht zum Liebhafen. An des Klempners Stelle steuert Ihr den Schloß-Fetischisten durch Super Mario Land 3.



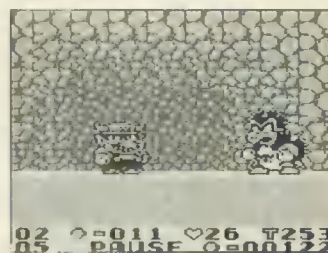
"Ich brauch' Kohle!" – aber in welchem Eimer ist das Geld?



Bingo! Findige Schatzsucher werden mit Bonus belohnt



Lustige und gut durchdachte Spielelemente sorgen für Spannung und stellen Euer Geschick auf die Probe.



Wie es sich gehört, wartet am Ende jedes Abschnitts ein Motz



Mario-typisch ist die Landkarte, auf der Ihr die Levels wechselt

GAME BOY

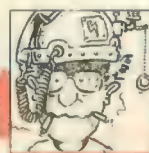


Vergeßt Mario!

## Wario Land

Nein, das mit der Überschrift ist kein Druckfehler. Im dritten Teil der Super Mario-Land-Serie steuert Ihr nicht den allbekannten Klempner, sondern seinen aktuellen Widersacher Wario. Nachdem dieser im zweiten Teil letztendlich ohne Schloß das Land, laßt Ihr Gnade vor Recht ergehen und helft ihm. Auf der Pirateninsel "Kitchen Island" steuert Ihr den Ex-Bösewicht durch Mario-typische Seitenansichtlevels und sammelt Münzen und andere Schätze. Erst wenn Ihr das Spielende erreicht habt, hat der Schnuckelhösewicht eine Chance auf seinen eigenen Burggraben. Vom Leveldesign her ist Wario Land eine Mischung aus Super Mario Bros. 2 und Super Mario Bros. 3. Ihr bewegt Euch zwar überwiegend von links nach rechts, ab und zu wird jedoch auch geklettert, geflogen oder getaucht. Freilich kommt kein moderner Jump'n'Run-Held ohne Spezialtechniken aus. Wie sein Erzfeind

Mario ist auch Wario in kleinster Aufrüststufe nur ein mickriger Wicht, der bei einer Feindberührung sofort den Löffel abgibt. Die stärkenden Extras in Wario Land sind Helme. Je nach aufgelesenem Power Up könnt Ihr Erdbeben verursachen, waagrecht fliegen oder mit einem Flammenwerfer auf Hutbasis hantieren. Feinde werden ansonsten entweder zerhopt oder durch Rempeln betäubt und mit Schmacckes geworfen. Mario-Feinde treten freilich nicht gegen Mario-Feinde an. So kämpft Ihr nicht gegen Koppa und Konsorten, sondern gegen verschiedene Piratentierchen. Im Gegensatz zu Super Mario Land 2 wurde die Levelanwahl für Wario Land wieder weggelassen. Nur bereits bewältigte Levels dürfen erneut durchstreift werden. Wie weit Ihr gekommen seid, merkt sich die Batterie (Zwischenspeichern ist per Münzeinwurf möglich).



super

Is ja ne hinterlistige Idee: Mit Wario Land zieht Nintendo jetzt auch die Mario-Hasen an Land. Spielerisch werden Eure Erwartungen an den dritten Teil der Mario-Land-Saga sicher erfüllt. Das Gewitzt Fetzige der Ur-Version ist zwar inzwischen durch die immer größeren Sprites etwas verlorengegangen, dafür kommen heute die Grafikgags weit besser. Als aufwendig kann man das gebotene Bildmaterial mal wieder nicht bezeichnen – Gott sei Dank, denn so bleibt Wario Land super übersichtlich. Die Levels sind toll durchdacht, bergen (wie üblich) jede Menge Extras und steigern sich im Schwierigkeitsgrad genau richtig. Unfaire Stellen sucht man vergebens, es gibt immer einen Trick zum Weiterkommen. Gegenüber den vorgegangenen Teilen wird genügend Neues geboten, um

das Wario-Modul auch für Besitzer von Super Mario Land 1 & 2 interessant zu machen. Kurzum: Wario Land macht tierisch Spaß, ist prima spielbar und motiviert anhaltend. Auch wenn ich schon im zweiten Teil das Einfach-Geniale von Super Mario Land 1 vermißt habe – Wario Land ist ein würdiger Nachfolgerin der Jump'n'Run-Kultserie. *jb*

System: Game Boy  
Spieleart: Jump'n'Run

Hersteller: Nintendo  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Batterie, Continue  
Schwierigkeitsgrad: 5  
Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

68%

Musik:

67%

Soundeffekt:

56%

Spiel-  
spaß

83%

Redaktionswertung



Kiesalstein

## Chuck Rock



Mit etwas Verspätung ist nun auch die Game-Boy-Version von *Chuck Rock* eingetroffen. Wie das meiste andere auch, ist die Story gleichgeblieben. Der fiese Gary Critter hat Chucks Freundin Ophelia entführt und der Höhlenknirch mit dem Haltungsschaden trabt zur Rettung. Die Entwickler haben sich bemüht, die Handheld-Ausgabe möglichst nahe am farbigen Vorbild zu halten. So sind die Levels überwiegend gleich auf-

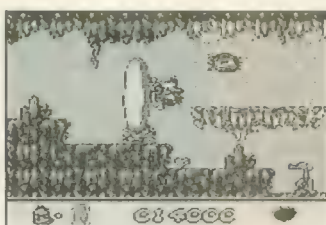
gebaut, nur auf monströse Sprites wie den "Fähren-Dino" mußte verzichtet werden. Chucks Kampftechniken sind freilich auch gleichgeblieben: Mit Steinwurf, "Bauch raus!" und Fußtritten setzt Ihr Euren Gegnern zu. Allenthalben stoßt Ihr auf knifflige Aufgaben nach dem Schema "Wie komm' ich an das Extra?". Die gewohnt-schnuckelige Grafik hat freilich unter dem Game-Boy-Display zu leiden.

Ohne gleich den Game Boy schlechtmachen zu wollen – *Chuck Rock* ist für das kleine Schwarzweiß-Display nicht geeignet. Auf den anderen Systemen macht die ulkige Grafik einen guten Teil vom Spielspaß aus. Auf dem Handheld ist viel vom einmaligen Grafikstil verlorengegangen. Um beispielsweise einen (meist extrem nützlichen) Stein im Grün-in-Grün auszumachen, bedarf es schon eines geschulten Auges. Ansonsten gilt mein Kompliment den Programmierern: *Chuck Rock* auf dem Game Boy ist so gut umgesetzt, wie es ging. Speziell die Musiken sind wieder prima gelungen. Leider wurde dem "Ein-Spielchen-zwischendurch"-Gedanken keine

Beachtung geschenkt. Ohne Paßwort oder Batterie müßt Ihr Euch schon mit Ausdauer und einem Netzteil ins Kämmerchen setzen, um *Chuck Rock* durchzuspielen. Jump-'n'-Run-Fans greifen lieber zu *Wario Land*. *jb*



Auf dem Game Boy sind viele Grafikgags verlorengegangen. Trotzdem bleibt *Chuck Rock* ein witziges Jump'n'Run.



System: Game Boy  
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sony  
Testversion von: Sony  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5  
Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

63%

Musik:

77%

Soundeffekt:

42%

Spiel-  
spaß

72%

Redaktionswertung

Megamania

## Mega Man 4

Mega Mans Erzfeind Dr. Wily hat ein weiteres Mal acht Robot Masters aktiviert, um unserem kleinen Held einzuheizen. Die Androiden Toad Man, Bright Man, Ring Man, Pharaoh Man, Napalm Man, Charge Man, Crystal Man und Stone Man haben allesamt gewaltige Festungen mit komplizierten Gangsystemen gebaut, an deren Ende sich ihr Versteck befindet. Besiegt **Mega Man** die Bösewichter, so kann er fortan über de-

ren Waffe mitsamt Spezialmunition verfügen. Neben dem schon aus Teil 3 bekannten Robo-Hündchen Rush steht Euch diesmal ein weiterer Helfer zur Verfügung: Der putzige Blechvogel Beat stürzt sich zwecks Vernichtung Eurer Feinde aus den Wolken, jedoch erst, wenn Ihr seine Konstruktions-Chips B, E, A und T findet.

Neben den üblichen Energie- und Munitionsextras müßt Ihr diesmal zusätzlich so viele "P-

Chips" wie möglich sammeln. Bei ausreichender Anzahl beschert Euer Gönner Dr. Light dem Mega-Männchen am Levelende allerhand luxuriöse Extras.



Das Erfolgskonzept der populären Mega-Man-Module hat sich mittlerweile über etliche Fortsetzungen hinweg bewährt, so daß man auch diesmal bei Capcom keinerlei Anlaß dafür fand, wesentliche Änderungen im Spieldesign vorzunehmen. Einzig der schon immer recht happige Schwierigkeitsgrad wurde noch weiter auf die Spitze getrieben. Obwohl der Kleine hervorragend zu steuern ist, erscheint es mitunter unmöglich, die ungeheuer schwierigen Spielsituationen glimpflich zu meistern. Bild für Bild

müssen Feindkonstellationen und deren Bewegungsabläufe regelrecht auswendig gelernt werden, um überhaupt Land zu sehen. Anfänger sollten am besten zum Modul gleich ein Action-Replay Pro mitkaufen! *fh*

System: Game Boy  
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Capcom  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Paßwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 10  
Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

77%

Musik:

65%

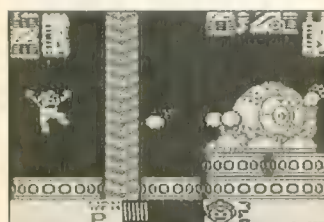
Soundeffekt:

62%

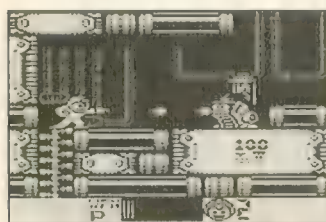
Spiel-  
spaß

78%

Redaktionswertung



Schau mir in die Augen, Kleiner: Die gewiefte Blechschnecke der Zukunft schießt gekonnt mit ihren Glubschern.





# SPIELE

FÜR ALLE PC-SPIELEFREAKE



NEU

## MOGEL SPIELE POWER

Jede Menge Tricks für (fast) alle PC-Spiele

### Die Spiele-Mogel-Power

R. Meyer/S. Letzel

Zu (fast) jedem PC-Spiel gibt es hier Tricks, Cheats, Patches, Paßwörter und Jokes, die in keinem Handbuch stehen, die das schwere Spielerleben aber kolossal erleichtern und noch spannender machen. Wer wäre nicht gierig auf einige Extra-Leben, riesige Geldsummen, Superstärke und Magie im Überfluß oder auf die Chance, mal eben ein paar Level zu überspringen? Außerdem zeigen die Autoren (eingefleischte Freaks und Programmierer) einige Drehs zum »Spieleknacken«. Computerspieler, das ist Euer wichtigstes Buch! Eine Fundgrube für Spiele, die Ihr schon habt, und alle, die Ihr Euch garantiert noch zulegen werdet.

1994, 176 Seiten

ISBN 3-87791-586-8

DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



### Die Maniac Mansion 1&2 Spiele-Power

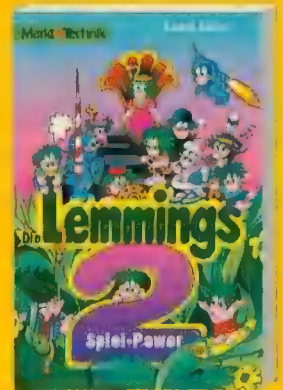
Eva Hoogh

Der schrille, wahnsinnige Spielehit Maniac Mansion 2, »Der Tag des Tentakels« aufs unterhaltsamste gelöst! Aber nicht nur die neue Version des Kultspiels von Lucas Arts wird geknackt, auch der Klassiker »Maniac Mansion 1« wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.

1993, 124 Seiten

ISBN 3-87791-508-6

DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



### Die Lemmings2 Spiele-Power

Rainer Babel

Wollen Sie ein exzellenter Lemmings-Retter werden? In diesem Buch finden Sie viele Lösungshilfen zum – nicht gerade leichten – Spielehit von Psygnosis, »Lemmings2, The Tribes«. Raffiniert montierte Bilder geben in jedem Level einen Gesamtüberblick über die Lösung. Auch die schwierigsten Level werden genial gemeistert.

1993, 128 Seiten

ISBN 3-87791-494-2

DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



NEU

### Die Larry 1 bis 6 Spiele-Power

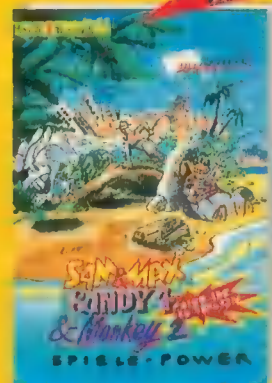
Rainer Babel

Das Lösungsbuch zu allen Larry-Versionen! Der klassische Larry (1) auf CD und der jüngste Larry (6) im Kurhotel und dazwischen Leisure Suit Larrys in allen Versionen. Für alle, die sich mit Larry amüsieren wollen.

1994, 128 Seiten

ISBN 3-87791-604-X

DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



NEU

### Die Sam&Max&Indy48 & Monkey2 Spiele-Power

Marion Steffen

Die CD- und Disk-Version von Indiana Jones 4, Monkey Island 2 und das abgefahrenste Adventure des Jahres Sam&Max zusammen als Power-Pack-Lösung! Geboten werden Fundortlisten, Fragen&Antworten, Infos zu LucasArts und ausführlichste Lösungsgeschichten.

1994, 128 Seiten

ISBN 3-87791-605-8

DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



NEU

### Die SimCity 2000 Spiele-Power

Thomas Springer

Eine der besten Spielideen aller Zeiten im neuen Outfit und noch aufregender. Damit die gigantische Stadtschöpfung auf jeden Fall erfolgreich wird, stehen Ihnen ein Städteplaner und SimCity zur Seite. Sie helfen Ihnen, ein isometrisches Wunderwerk zu schaffen.

1994, 128 Seiten

ISBN 3-87791-603-1

DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80

### Weiterhin im Programm:

#### Die Geheimnisse des Wing Commander II

Mike Harrison

1992, 240 Seiten

ISBN 3-87791-359-8

DM 29,-/öS 226,-/sFr 28,-

#### PC Spiele '93

H. Lenhardt/B. Schneider

1992, 275 Seiten, 1 Disk

ISBN 3-87791-371-7

DM 39,-/öS 304,-/sFr 37,-

### X-Wing-Piloten-Power

Richard Eisenmenger

Dieses Buch ist ein »Muß« für alle angehenden Piloten der Rebellion. Von einem echten Profi geschrieben, führt es souverän durch die Galaxien. Ein ausgezeichnete Leitfaden für den Flugkadetten auf dem Weg zum Sieg der Allianz. »Möge die Macht mit euch sein.«

1993, 208 Seiten

ISBN 3-87791-443-8

DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



# POWER

FÜR ALLE NINTENDO-SPIELEFREAKE



## Die ...Quest Spiele-Power

Christian Rogge

Jeder kennt die berühmte Spielereihe von Sierra. Hier wird sie komplett gelöst: Space Quest I-V, King's Quest I-VI, Police Quest I-III, ECO Quest I-II und Quest for Glory I-III. Auf neueste Versionen wird besonders eingegangen. Viele Karten und Punktelisten runden das Buch ab.

1993, 232 Seiten

ISBN 3-87791-500-0

DM 24,80/öS 193,-/sFr 22,80

## Weiterhin im Programm:

### Amiga Spiele II

1992, 272 Seiten

ISBN 3-87791-381-4

DM 39,80/öS 310,-/sFr 37,80



## Die neue Mega Drive Spiele-Power

Eva Hoogh

Die tollsten Spiele für die 16-Bit-Video-Konsole von Sega in einem Band! Ausführlich und sehr unterhaltsam besprochen und gelöst. Viele Bilder, zahllose Tips und ideale Kniffe sorgen für allerhöchsten Mega-Drive-Genuß und eine ruhige Joypadhand. Endlich gibt es nicht mehr den Frust, mitten in Cool Spot zu verenden oder Bubsy kurz vor dem Endgegner zu verlieren. Das sind die Spiele: Bubsy the Bobcat, Aladdin, Jungle Strike, Micro Machines, Flashback, Cool Spot, Sonic 2.

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-499-3

DM 24,80/öS 193,-/sFr 22,80

## Weiterhin im Programm:

### Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele

R. DeMaria/Z. Meston/A. Locker

1992, 269 Seiten

ISBN 3-87791-306-7

DM 29,-/öS 226,-/sFr 28,-

## Die Super Nintendo Spiele-Power Band 2

Eva Hoogh

Zweiter Band der SuperNES-Reihe. Eine gutgelungene Mischung von Geschicklichkeits-, Rätsel- und Adventurespiel: Flashback, Goof-troop, Shadowrun. Zu jedem Spiel gibt es die Komplettlösung und jede Menge Tips und Tricks.

1994, 128 Seiten

ISBN 3-87791-560-4

DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



## Die Super Nintendo Spiele-Power Band 1

Eva Hoogh

Drei Top-Spiele für die 16-Bit-Konsole SuperNES. Jedes Spiel wird komplett gelöst. Mit vielen Tips und Tricks! Band 1: Cybernaut, Push Over, Magical Quest.

1994, 128 Seiten

ISBN 3-87791-503-5

DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



## Zelda III

Eva Hoogh

Das wunderbare Buch zu »A Link to the Past«. Es begleitet alle Zelda-III-Fans auf der gefährvollen Reise durch die phantastische Welt dieses einmaligen Super-Nintendo-Spiels.

1993, 250 Seiten

ISBN 3-87791-413-6

DM 29,80/öS 232,-/sFr 28,80



## Weiterhin im Programm:

### Game Boy Band 1

R. DeMaria/Z. Meston

1992, 278 Seiten

ISBN 3-87791-357-1

DM 29,-/sFr 28,-/öS 226,-

### Game Boy Band 2

R. DeMaria/Z. Meston

1992, 238 Seiten

ISBN 3-87791-358-X

DM 29,-/öS 226,-/sFr 28,-

### Super-Mario-World

R. Babel/J. Matheuzig/

U. Krockenberger

Mario auf SuperNES!

1993, 128 Seiten

ISBN 3-87791-453-X

DM 19,80/öS 154,-/sFr 19,80



## Adventures

Rainer Babel and friends

Bekannte und beliebte Adventures werden hier komplett gelöst: Monkey Island 2, Indiana Jones 4, Alone in the Dark, Freddy Pharkos, Eric, the Unready, Kyrandia etc. etc....außerdem gibt es eine Liste mit den 100 besten Adventure-Spielen und viele interessante Backgroundinfos.

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-472-1

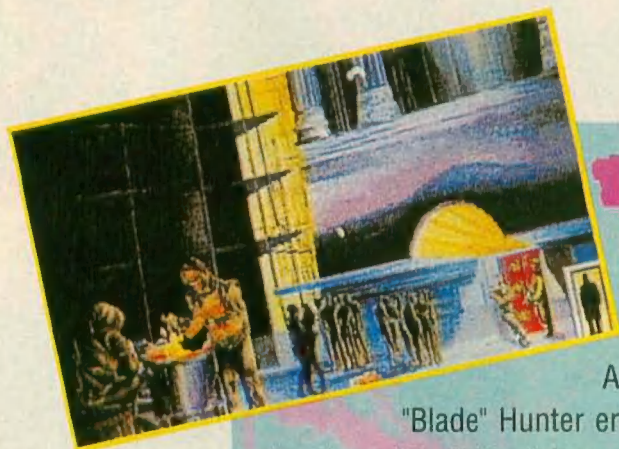
DM 24,80/öS 193,-/sFr 22,80



**Markt&Technik**

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel.  
Markt&Technik Buch- und Software - Verlag, Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar



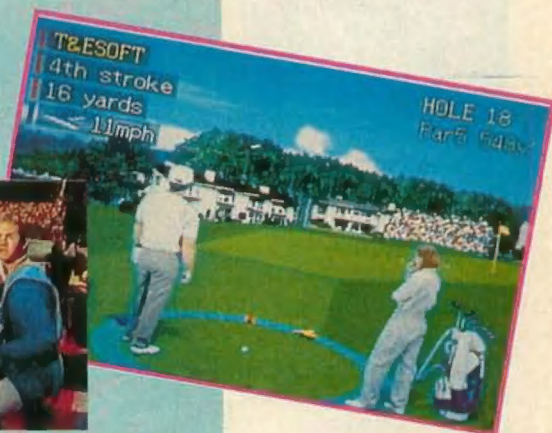


## Rise of the Dragon (MCD)

Endzeit in Los Angeles: Die über-  
völkerte Stadt ist Euer Terrain.  
Als Ex-Bulle und Privat-Detektiv W.  
"Blade" Hunter erfüllt Ihr eine uralte chinesische Pro-  
phezeiung: Die Auferstehung des Drachens...

## Spezial: 3DO-News

Jetzt geht's Schlag auf Schlag: Als  
glitzernde Silberlinge überschwem-  
men Hits von gestern und heute den  
jungen 3DO-Markt. Mit dabei: John  
Madden Football, The Horde, u.v.a.



## NBA-JAM (MD)

Wirklich wahr oder nur Reklame? Ist  
NBA-JAM, der aktuelle Sporthammer  
von Acclaim, nun wirklich das beste  
Basketballspiel aller Zeiten? Da hilft nur ein schonungsloser Test!

## Das 1. Jaguar-CD-ROM-Spiel

Endlich! Ataris CD-ROM für Jaguar in den Startlöchern.  
Wir berichten.



## Dragon (SNES)

Jetzt fordert Bruce Lee, Meister aller  
Klassen, höchstpersönlich den unan-  
gefochtenen Nahkampf-Champion  
"Street Fighter 2 Turbo" zum Duell.  
Frei nach dem neuen MGM-Film **Dr-  
agon** prügelt sich Virgin im Beat'em'Up-  
Genre um einen Platz an der Sonne.

Heft

5

erscheint am 27.4.1994





# DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!  
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

**MEHR**  
**LEVELS**  
**ENERGY**  
**LIVES**  
**POWER**

**FANTASTISCHE  
SPECIAL  
EFFECTS**

MIT ACTION REPLAY KANNST DU  
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM  
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.  
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE  
CHEATS.

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:  
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT  
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

**Pro ACTION REPLAY CLUB'S**

FÜR INFORMATIONEN ÜBER  
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS  
HOTLINE, NEUIGKEITEN  
ANGEBOTE U.S.W.

ACTION REPLAY FÜR SNES  
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.  
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-  
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN  
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE  
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR  
GRAUIMPORTEN!!!  
Mit original deutscher Anleitung,  
Action Replay Club-karte,  
deutscher Verpackung und  
Eurosysteams-Garantie

\*SEGA\*, \*MASTER SYSTEM\*, \*GAMEGEAR\* & \*MEGADRIVE\* SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.  
\*NINTENDO\*, \*GAMEBOY\*, \*NES\* & \*SUPER NES\* SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

**DATA**  
*Flash*  
G m b H

**DIREKT-BESTELLSERVICE:**  
TELEFON [24 STUNDEN] **02822 68545 / 537182**  
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....  
**ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND**  
**DATAFLASH GMBH**  
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH  
FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

**JE NACH SPIEL :**  
**UNENDLICHES LEBEN**  
**ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN**  
**UNBEGRENZTE POWER**  
**HÄRTER ZUSCHLAGEN**  
**HÖHER SPRINGEN**  
**IN JEDEM LEVEL STARTEN**  
**UND VIELES MEHR**



FÜR GAME BOY™  
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™  
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

**UNBEGRENZTE  
MOGEL  
CHEATS**  
mit  
EINGEBAUTEM  
CHEAT-FINDER



FÜR SEGA MEGA™  
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™  
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™  
NUR DM 99,-

**WICHTIG**  
ACTION REPLAY IST NICHT  
ENTWICKELT, WIRD NICHT  
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN  
DURCH NINTENDO INC.  
ODER SEGA ENT. LTD.

AUCH ERHÄLTlich BEI  
**TOYS R US**

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN



# Pop'n TwinBee RAINBOW BELL ADVENTURES

**TOLLE TREUE-PRÄMIEN!**  
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß wert. bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



## NEU - Rainbow Bell Adventures die wildeste Jump'n Run-Reise auf dem Super NES

Eine Parodie der Superklasse. Knuddel-niedliche Gegner und total schräger Sound. Such Dir einen der drei Helden mit Raketenrucksack aus und wähl Deine Waffe: Gummihammer, Tennisball, Fliegenklatsche und viele mehr. Mit irreschnellem Tempo geht's gegen alles in allen Richtungen. Überall und in jedem Winkel der knallbunten Level habt Ihr freien Spielraum für Entdeckungen der abgedrifesten Art. Total wahnwitzig! Total kreativ die Hintergrundgrafik. Und das ist genial! Mit deutschem Bildschirmtext, Passworten und über 30 Level. Bis zu 2 Spieler gleichzeitig. Battle-Modus (2 Spieler gegeneinander). Das tört an. KONAMI Videospiele sind eben Spitzenklasse. Probier's aus.

Ausgezeichnet:

"... auf jeden Fall sein Geld wert, vor allem zu zweit geht so richtig die Post ab." Mega Fun 6/93 über Pop'n Twin Bee (SNES)

"... die technische Gestaltung perfekt, denn selten hat man auf dem Super NES so schnelles und ruckelfreies Scrolling gesehen. Witzige Endgegner und schräg-fröhliche Musik im bekannten KONAMI Stil versprechen Spaß..."  
Maniac März 94 über Pop'n Twin Bee  
Rainbow Bell Adventures (SNES)



# KONAMI®

## SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM and PALCOMGAMES are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.